

12 F
SCIENCE et VIE
jeux & stratégie
TOUS LES DEUX MOIS
n°2
la science-fiction et ses jeux
avec un jeu inédit en encart
&
• jouez seul, ou à deux, au poker-patience
&
• toutes les nouveautés
• des jeux programmables
• des casse-tête
• des jeux logiques
• des jeux de lettres
&
• les échecs • les dames
• le bridge • le tarot
• le scrabble • le go
jouez avec les dominos
E 10
PLANET
PLANET
MOON

Jeux & Stratégie n° 2
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur administratif
et financier :
Jean-Pierre Beauvalet

j&s

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
conseillé par :
Pierre Berloquin,
ludographe

Direction artistique :
Natacha Sarthoulet
et Francis Piault

Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27

Dessins :
Claude Lacroix,
Jean Pagès,
Robert Haucomat

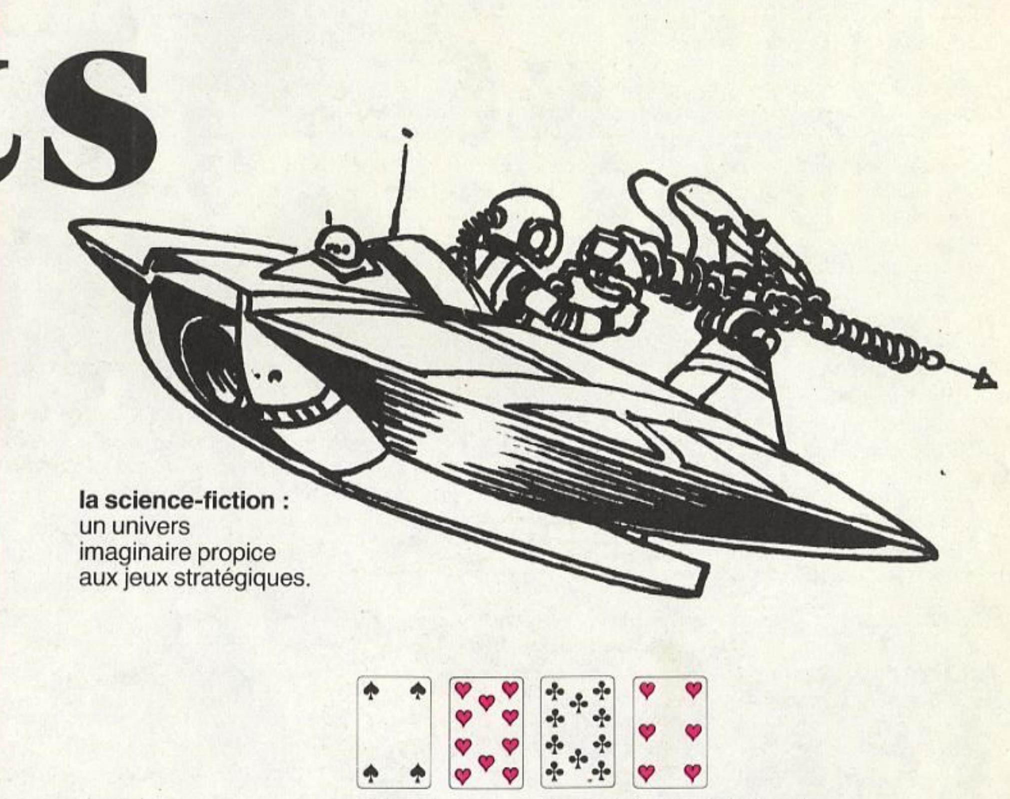
Promotion et diffusion
Directeur : Paul Cazenave
assisté d'Élisabeth Drouet
Directrice des ventes :
Ariane Carayon
Maquette : Guy Le Bourre

Publicité
Psi Conseil
7, rue de Turbigo
75001 PARIS
Tél : 296.27.89
Chef de publicité :
Marc Dejean

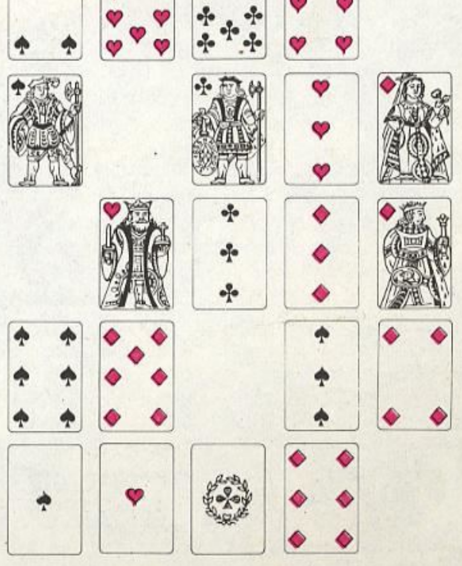
notre couverture :
le vaisseau spatial
de la boîte de Kroll
et Prummi
(International Team)
et le plateau de jeu
et les pions de Ufo
(Avalon Hill).

qjpn vqzu yzxjyz xz hznnvbz ?
wmvqj !
hvdn dg t zi v yz kgpn ydaadxdgzn:
yzxjpqmzu gv xmtkojbmvkcdz

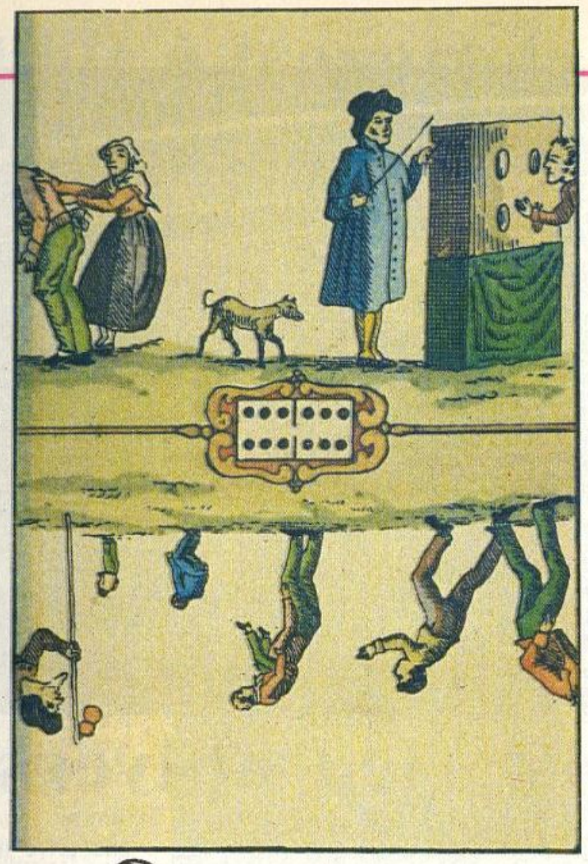
... page 18



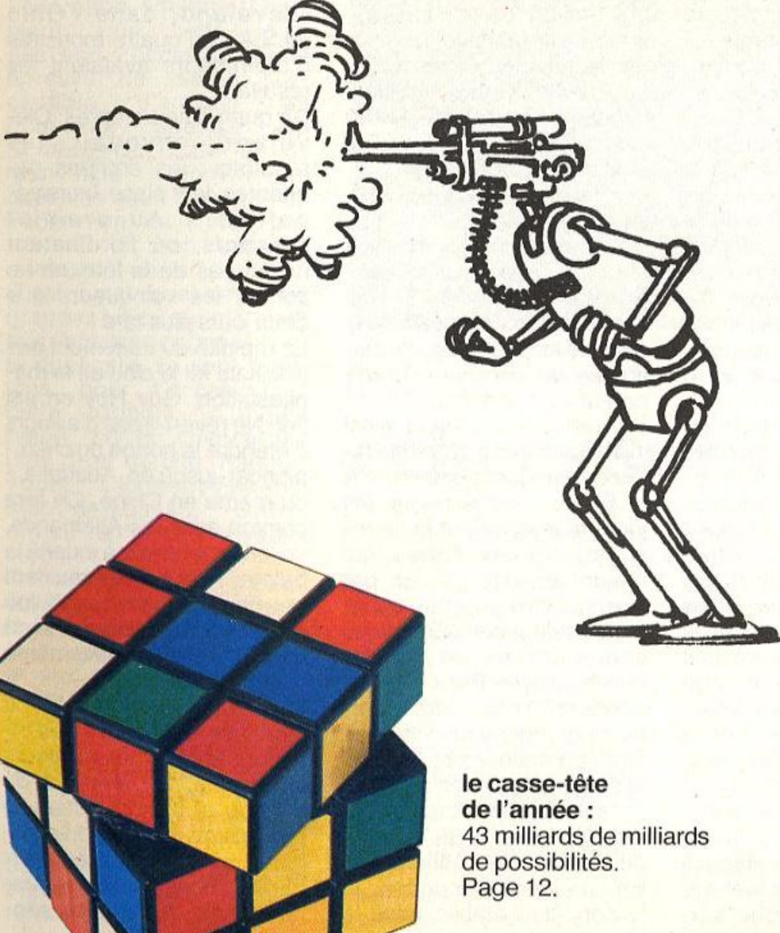
la science-fiction :
un univers
imaginaire propice
aux jeux stratégiques.



le Poker-patience :
assurer le full
ou espérer
le carré d'as ?
Les choix ne sont pas
toujours faciles.



dominos d'hier et d'aujourd'hui : jeux traditionnels et nouveaux casse-tête.



le casse-tête de l'année : 43 milliards de milliards de possibilités. Page 12.



ATTENTION : Jeux & Stratégie paraît désormais tous les 2 mois !



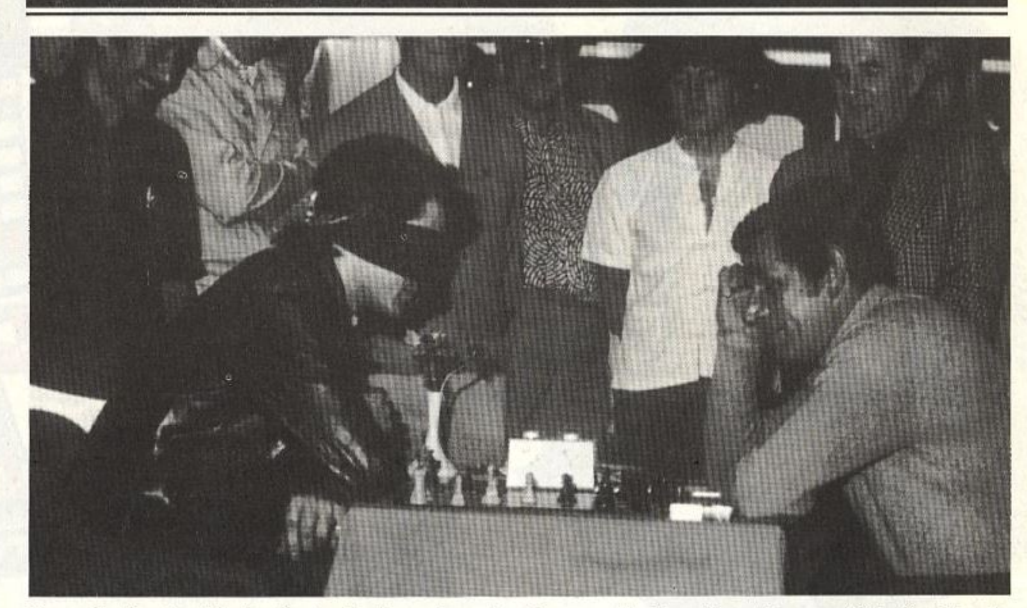
la belote... jeu universel ?

La chère bonne belote «bien de chez nous» serait-elle en train de devenir internationale ? Le 3 février dernier, 840 joueurs à La Roche-sur-Yon, en Vendée, 88 à Gummersbach, en République fédérale allemande, 36 à Montréal, au Québec, s'affrontaient simultanément au septième Impérial Concours de belote de La Roche-sur-Yon. A 20 h 30 précises, les maires des trois villes participantes ont donné le coup d'envoi, en triplex, par haut-parleur, dans leurs trois salles respectives. Pendant près de 6 heures, 4 parties de 12 coups de cartes marquantes ont été disputées par équipes de 2 joueurs. Mais ici, le hasard avait toutes ses chances : le duplicate n'était pas de la partie, les données étant abandonnées à la bonne (ou mauvaise !) fortune du distributeur... «On ne révolutionne pas si facilement le monde de la belote !» explique Guy Roy, président du comité organisateur du concours. Pourtant, révolution, il y avait ! Montréal et Gummersbach étaient en contact permanent avec La Roche-sur-Yon, maître d'œuvre des opérations, grâce à une double liaison «Full Duplex», son et informatique, permettant le suivi permanent du jeu et le contrôle des résultats. L'ordinateur n'avait là rien du ludomane, son rôle essentiel était de moraliser le jeu...
Il ne faut pas croire, «on» essaya de tricher. Surveillées, puis exclues, les équipes aux miraculeux scores-fleuves ! Pour faire «impérial», il fallait assainir dès le départ ; il y allait de la réputation internationale du concours. L'ordinateur joua son rôle.
Six terminaux étaient ainsi installés dans la salle des fêtes de La Roche-sur-Yon. A la fin de chaque partie, les joueurs inscrivaient leurs résultats sur des fiches, qui étaient ensuite saisies par les machines pour être transmises téléphoniquement au concentrateur de Nantes puis à celui de Paris pour arriver à celui de Londres. L'ordinateur britannique prenait alors en main les opérations et communiquait les résultats au satellite américain, Intelsat, stationné à 36 000 km au-dessus de l'Atlantique...
En quelques secondes, la liaison était établie avec le plus grand centre informatique privé mondial, situé à Cleveland, dans l'Ohio (U.S.A.) où quatre monstres d'ordinateurs avalaient les résultats.
Un quart d'heure après, Cleveland envoyait les résultats : les équipes gagnantes, leur place, leurs pénalités... Au premier concours, où l'ordinateur n'était pas de la fête, on ne connut les vainqueurs que deux jours plus tard !
La rapidité du traitement des résultats fut le clou de la manifestation. Guy Roy en est fier. Ne rêve-t-il pas d'ailleurs d'étendre la portée du championnat jusqu'en Australie... ou même en Chine. On fera comme avec les Allemands, on leur apprendra à jouer à la belote. «Ils se débrouillent très bien. La première équipe allemande est cinquième du concours. Ils savent même tricher quelque fois !»
Mais tout est bien qui finit bien. Les fraudeurs et les tricheurs écartés, les meilleurs ont gagné. Un employé de banque et un inspecteur de police sont arrivés bons premiers, et ont reçu les deux Fiat qui constituaient le premier prix. A l'année prochaine !

scrabble à travers la france...

Ils étaient près de 2000, alors qu'on en attendait 1200, à participer, le 9 février dernier, à la Journée nationale du Scrabble organisée par la Fédération Française de Scrabble.
Dans 70 villes des quatre coins de la France, des Scrabbleurs non classés (c'était la condition *sine qua non*), parfois tout à fait débutants, ont disputé à la même heure, au même moment deux parties identiques. Chaque centre participant à cette journée avait reçu une enveloppe cachetée à la cire, contenant le tirage des deux parties qui, pour éliminer certaines difficultés de jeu et d'organisation avaient été jouées au préalable par les meilleurs joueurs que comptent le Scrabble français.
« Nous avons voulu, explique le président de la Fédération, Philippe Lhormant, que cette journée soit l'occasion d'une épreuve de masse susceptible d'amener de nouveaux adeptes au Scrabble-duplicate et de leur faire découvrir les clubs de leur région. » La Fédération ne s'était pas trompée et son initiative remporta un vif succès. C'est ainsi que certaines grandes villes qui n'étaient pas encore gagnées par le duplicate, se sont éveillées, pour l'occasion, à cette formule, d'origine belge, où la chance n'a plus droit de cité. Rennes, Tours, Clermont-Ferrand, Mont-de-Marsan, Orthez ont vu naître de nouveaux clubs.
Cette manifestation a aussi été l'occasion de révéler le haut niveau du Scrabble en France puisque la victoire a été remportée par le Perpignanais Michel Pagès avec 1946 points pour un top de 1994 points soit une moyenne de 97, 60 % ! 17 joueurs ont réalisé 95 % et plus, quant au 1000e joueur, il a atteint 65 %. Ces résultats sont impressionnants, compte tenu du fait que les 200 meilleurs joueurs du moment, ou présumés tels, n'étaient pas autorisés à participer à cette journée. A signaler que la première femme, Mme Serry d'Orthez, s'est inscrite 5e au palmarès...
A cette journée nationale du Scrabble, s'associa la Tunisie, plus exactement Djerba. Alors que simultanément se tenait le quatrième Festival de Scrabble de Djerba, manifestation organisée pour les ténors du jeu.
Au concours réservé aux joueurs non-classés et débutants, Madame Côme remporta la victoire au terme de deux parties très difficiles. Alors que le tournoi individuel pour champions confirmés, organisé par le 4e festival, vit le triomphe, pour la seconde fois de Michel Pialat (finaliste 1978 « des chiffres et des lettres », et n° 2 du classement national français) ; il a battu Michel Lahmi (n° 3 du classement français). Au tournoi en double, M. Pialat, associé à Alain Viseux, renouvelait son exploit, et remportait la finale devant Pflaum-Hannuna (n° 1 du classement français et champion du monde francophone). Bonne surprise dans le Scrabble français ! Satisfaite de la réussite de sa journée nationale, la Fédération ne veut pas s'arrêter en si bon chemin... Philippe Lhormant a déjà sur son bureau le projet d'une journée permettant d'accueillir 3000 joueurs, mais il faudra attendre 1981.

F. M.



Sous l'œil attentif de l'actuel champion de France, Bachar Kouatly, un blitz (partie de 5 minutes) entre Michel Constantin et Aldo Haïk qui jouait... à l'aveugle ! *(Photo Roland Lecomte)*

échecs sur la méditerranée

L'intérêt d'une croisière, c'est bien connu, ce sont les escales. Reste à occuper les voyages en mer. Alors, pourquoi ne pas jouer ? Déjà, régulièrement sont organisées des « croisières de bridge ». Voici à présent les « croisières d'échecs ». C'est ainsi que 500 « pousseurs de bois » privilégiés ont pu s'embarquer en plein mois de janvier pour un double voyage autour de la Méditerranée et sur 64 cases.
Parmi les invités de notre confrère ***Europe-Échecs,*** organisateur de la croisière, figuraient le Hollandais Max Euwe, champion du monde en 1935, ex-président de la Fédération Internationale des Échecs, son successeur, le grand-maître international islandais Fridrik Olafsson, et le Belge Albéric O'Kelly, ex-champion du monde par correspondance. Côté français, nos deux seuls maîtres internationaux, Bachar Kouatly, l'actuel champion de France et Aldo Haïk qui le fut, il y a plusieurs années. Enfin, parmi les amateurs, citons l'acteur Michel Constantin, passionné d'échecs.
Au programme, tourisme aux escales et échecs en mer : des tournois de parties rapides, un open, un match en consultation entre nos deux MI et les présidents de la FIDE (l'ancien et le nouveau) et même un match franco-soviétique contre les passagers du « Bielorussia » rencontré dans le port d'Alexandrie. Pas de surprise, ce furent les Soviétiques qui gagnèrent !

jeux & stratégie



ISOLA
Ravensburger
matériel :
• une matrice de 8 × 6 cases. Sur chaque case se place une plaque de plastique que l'on peut enfoncer d'une simple pression du doigt.
• 2 pions (1 par joueur).

but du jeu :
à tour de rôle, chaque joueur déplace son pion d'une case (comme le Roi aux échecs) et enfonce une plaque. Gagne la partie, le premier qui réussit à isoler le pion de son adversaire de manière à ce que celui-ci soit dans l'impossibilité de jouer, toutes les plaques autour de lui ayant été enfoncées.

commentaire :
un jeu qui réunit toutes les qualités : des règles qui s'assimilent en 30 secondes, un matériel astucieux et original et un mécanisme agréable qui permet tout à la fois de faire des parties rapides « sans se casser la tête » et, si l'on en a le goût, de se livrer à d'intéressantes luttes stratégiques.

en bref :
type de jeu : tactique/stratégique
nombre de joueurs : 2
présentation : 9/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 10/10
nous aimons ♥♥♥♥ à la folie !

a joué pour vous...

Les Français n'aiment pas les jeux de réflexion. Combien de fois n'aurons-nous pas entendu cette sentence définitive, lorsque nous préparions la parution de Jeux & Stratégie. Forts de notre seul enthousiasme, nous nous sommes obstinés, et, dès le premier numéro, vous nous avez prouvé que nous avions raison.
Aussi bien, l'univers du jeu tel qu'il s'était installé et ronronnait en France depuis quelques années, apparaît inadapté et désuet. Au début de février, nous avons visité à Paris le salon du Jeu et du Jouet, qui présente aux détaillants ce qu'ils pourront vendre en 1980, et qui aurait dû nous assaillir de nouveautés. Le domaine du jeu proprement dit était en fait le désert ou presque. Nous n'avons pu retenir qu'... un seul jeu d'origine française, nouveau et présenté dans sa boîte définitive : Drakkar. Il est vrai que plusieurs autres maquettes ont semblé plus que prometteuses, et seront présentées ici dès que nous pourrons les avoir entre les mains. Néanmoins, le total de la production française est bien faible, par simple méconnaissance des joueurs et de leur exigence de qualité.
Ne soyez donc pas surpris de rencontrer ici plus de jeux étrangers que de jeux français. Cela ne fait que refléter l'état actuel des choses. Si vous ne les trouvez pas, cherchez-les et, surtout, demandez-les aux détaillants. Ce n'est qu'en étant nombreux à manifester vos désirs que vous susciterez l'existence d'un grand nombre de véritables marchands de jeux, qui auront à cœur d'avoir des stocks équilibrés et variés. Et peut-être, les éditeurs découvriront-ils qu'ils ont autre chose à faire que de tenter de copier, avec plus ou moins de succès, un Scrabble ou un Mastermind.

GIMEL
Bütehorn
matériel
- un plateau de jeu de 8 × 18 cases ;
- 48 pièces de bois (24 noires, 24 blanches). Chacun des 2 joueurs dispose de 8 scarabées, 8 chats, 8 faucons. Ces pièces ont des valeurs et des règles de déplacement différentes.

but du jeu :
prendre le maximum de points (valeurs des pièces) à son adversaire en un temps limité ou être le premier à prendre un certain nombre de points fixé à l'avance. Au début du jeu, le plateau est vide. À tour de rôle les joueurs peuvent soit placer une pièce où ils le désirent sur le plateau, soit en déplacer une déjà posée et éventuellement prendre une pièce adverse. Les prises s'effectuent comme aux échecs (la pièce qui prend se met à la place de la pièce prise).

commentaire :
les éditions Bütehorn continuent sur la lancée de Seti, dans le style « Égypte Antique ». De là, à nous faire croire que ce jeu remonte effectivement à l'Égypte des Pharaons... Mais peu importe, puisque la présentation est parfaite et le jeu agréable et original. Par exemple parce que les pièces apparaissent n'importe où sur le terrain ou encore parce que chaque pièce doit se déplacer au maximum de ses possibilités. Ainsi, un faucon qui se déplace de 3 cases ne peut prendre un chat placé près de lui. Mais le chat, qui ne se déplace que d'une case, peut prendre le faucon. Ce mécanisme est assez déroutant au début mais il se révèle vite très riche. Mais attention, les stratégies auxquelles on est habitué avec nos jeux classiques, peuvent conduire à des catastrophes.
Un jeu d'abord assez simple, mais finalement redoutablement complexe.

en bref :
type de jeu : stratégique
nombre de joueurs : 2
présentation : 9/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 9/10
nous aimons ♥ ♥ ♥ passionément

PUSH-OVER
interlude (J. E. U.)
matériel :
- un plateau de 5 × 5 cases ;
- 13 plaques foncées, 13 plaques claires.

but du jeu :
il faut aligner 5 plaques de sa couleur horizontalement, verticalement, diagonalement. Chaque joueur introduit à tour de rôle une plaque de sa couleur par l'un des 4 côtés du plateau. Si la rangée est déjà complète, il va ainsi éjecter la plaque opposée hors du plateau.

commentaire :
on aura reconnu un nouveau « morpion ». L'originalité vient du fait que les plaques ne sont pas placées définitivement mais qu'on les pousse progressivement. Hélas, cette idée elle-même n'est pas nouvelle puisqu'elle est « empruntée » à un jeu qui s'appelle... « Push » ! La seule différence est que l'on a remplacé les billes par des plaques. Cela dit, si vous ne trouvez pas « Push » en France, procurez-vous vite « Push-Over », c'est un excellent jeu !

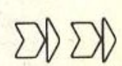
en bref :
type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : (2/10 7/10 pour l'idée commune à « Push » et à « Push-Over »)
nous aimons ♥ ♥ beaucoup.

VAGABONDO
Invicta Games
matériel :
- un plateau de 14 × 14 cases en relief dont 8 marquées d'une croix (elles comptent double) ;
- 18 pièces de 1 à 6 cases de 3 nuances différentes de rouge ;
- 18 pièces de 1 à 6 cases de 3 nuances différentes de bleu.

but du jeu :
un joueur (à plus de 2 joueurs, on distribue différemment) prend les 18 pièces rouges, l'autre prend les 18 pièces bleues. À tour de rôle, les joueurs placent l'une de leurs pièces n'importe où sur le plateau. La valeur d'une pièce est égale au nombre de cases qu'elle recouvre (de 1 à 6).
Lorsqu'un joueur place l'une de ses pièces à côté d'une autre, il totalise les points de sa pièce et ceux de la (ou des) pièces qu'elle touche. Tous ces points sont doublés, lorsque la pièce est posée sur une case comptant double. Les pièces d'une même nuance de couleur ne peuvent se toucher. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points quand toutes les pièces ont été jouées.

commentaire :
un heureux compromis entre le Scrabble (sans lettres) et le Skirrid. Une excellente présentation et des règles simples qui donnent immédiatement envie de jouer.

en bref :
type de jeu : stratégique/tactique
nombre de joueurs : de 2 à 6
présentation : 9/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥ ♥ (beaucoup)



DRAKKAR
Robert Laffont
matériel :
- un plateau de 13 × 13 cases;
- 30 jetons portant sur une face un « emblème » : au début du jeu, ils sont tous placés, face cachée, sur des cases marquées. (Il y a 6 emblèmes différents)
- 8 pions (2 pions par joueur).
- 2 dés.

but du jeu :
à chaque joueur est attribué 5 des 6 emblèmes différents. Il doit réussir à prendre 5 jetons portant ces 5 emblèmes.
Pour cela il déplace (en fonction des dés) ses pions ou ses jetons. A chaque fois qu'un de ses pions se pose sur un jeton, le joueur peut « voir » (regarder secrètement l'emblème puis le reposer sans le prendre) ou le « prendre » (il retourne l'emblème : si celui-ci lui convient, il le garde, sinon ses pions sont jetés en prison pour 2 tours).
commentaire :
une nouvelle création de Marx Gerchambeau, inventeur infatigable de jeux et... restaurateur. Drakkar est la seule production à la fois intéressante, originale et française que nous ayons pu ramener du salon du jeu et du jouet 1980!
Ce jeu fait tout à la fois appel à la mémoire, au hasard et à la tactique. Seul défaut, hélas trop courant : des règles beaucoup trop lourdes (les quelques lignes ci-dessus n'en reprennent que quelques points essentiels). Ce qui risque de décourager le jeune public qui aurait dû être intéressé par le jeu.
en bref :
type de jeu :
mémoire/chance/tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons ♥ ♥
beaucoup

2.5.8.
Invicta Games
matériel :
- un plateau de 12 × 7 cases; 36 cases noires et de 48 cases dorées valant 2, 5 ou 8 points,
- 12 pions blancs;
- 12 pions noirs.

but du jeu :
amener les pions de son camp dans la zone du camp adverse et être le premier à marquer 16 points. Les pions sont placés, au départ, verticalement sur les cases noires du plateau, de part et d'autre d'une rangée de cases noires délimitant les 2 camps.
Les pions se déplacent, dans n'importe quelle direction, d'une seule case. Toute pièce qui est déplacée doit obligatoirement être protégée en étant placée près d'une pièce de la même couleur. Si à un moment donné cette condition n'est pas remplie, l'adversaire peut enlever la pièce nouvellement placée.
Le gagnant est celui qui arrive à marquer 16 points dans le camp adverse : un pion placé sur une case dorée correspondant à la rangée 2, marque 2 points. Un pion placé sur une case dorée correspondant à la rangée 5, marque 5 points, à condition qu'un pion soit déjà placé, dans la même colonne, sur la case correspondant à la rangée 2. Enfin, un pion marque 8 points lorsque les 2 cases dorées correspondant aux rangées 2 et 5, sur la même colonne, sont occupées.
commentaire :
l'intérêt principal du jeu réside dans la progression des pièces 2 par 2. Ce mécanisme original impose une réflexion tactique, voire stratégique, inhabituelle. Hélas la règle du jeu pêche par son imprécision. Sa traduction en 10 langues (ce dont nous félicitons l'éditeur) a sans doute imposé une concision extrême du texte, aux dépens de la compréhension du jeu. Par exemple, faut-il marquer 16 points exactement ou au moins 16 points? La boîte nous apprend que c'est Omar Sharif qui nous propose ce jeu : on espérait mieux d'un joueur aussi célèbre!
en bref :
type de jeu : stratégique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons ♥ un peu.

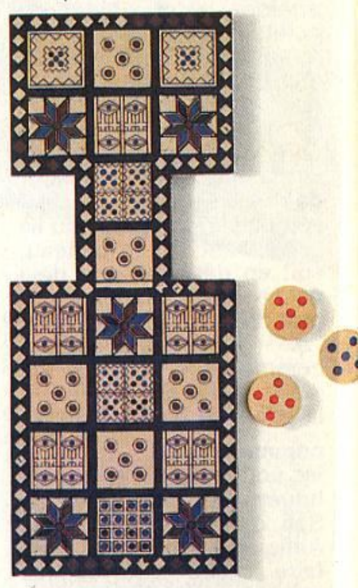
TRESPASS
Lakeside
matériel :
- une grille verticale dans laquelle viennent s'encastrer les pièces;
- 4 pièces noires placées, au début de la partie de part et d'autre d'une pièce jaune, en haut de la grille;
- 11 pièces rouges placées horizontalement en bas de la grille.

but du jeu :
celui qui joue les pièces rouges doit parvenir au sommet de la grille en attaquant l'adversaire qui, lui, joue la défensive avec les pièces noires et la jaune.
Les pièces rouges ne peuvent se déplacer que d'une case à la fois et toujours vers le haut. La pièce jaune qui a rôle d'exterminateur (elle fait sauter les rouges au travers de la grille), se déplace d'une case, mais dans n'importe quelle direction. Quant aux pièces noires, qui servent à bloquer les rouges, elles se déplacent d'autant de cases qu'il est nécessaire et ce dans n'importe quelle direction. Le gagnant est soit l'attaquant s'il arrive à atteindre le haut de la grille avec au moins une de ses pièces rouges, soit le défenseur s'il parvient à bloquer ou faire sauter toutes les pièces rouges avant qu'elles n'atteignent le sommet.
commentaire :
Une règle « naturelle » largement inspirée du traditionnel « Renard et les poules ». Mais le matériel original enrichit sensiblement le jeu.
en bref :
type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 7/10
nous aimons ♥ ♥
beaucoup.

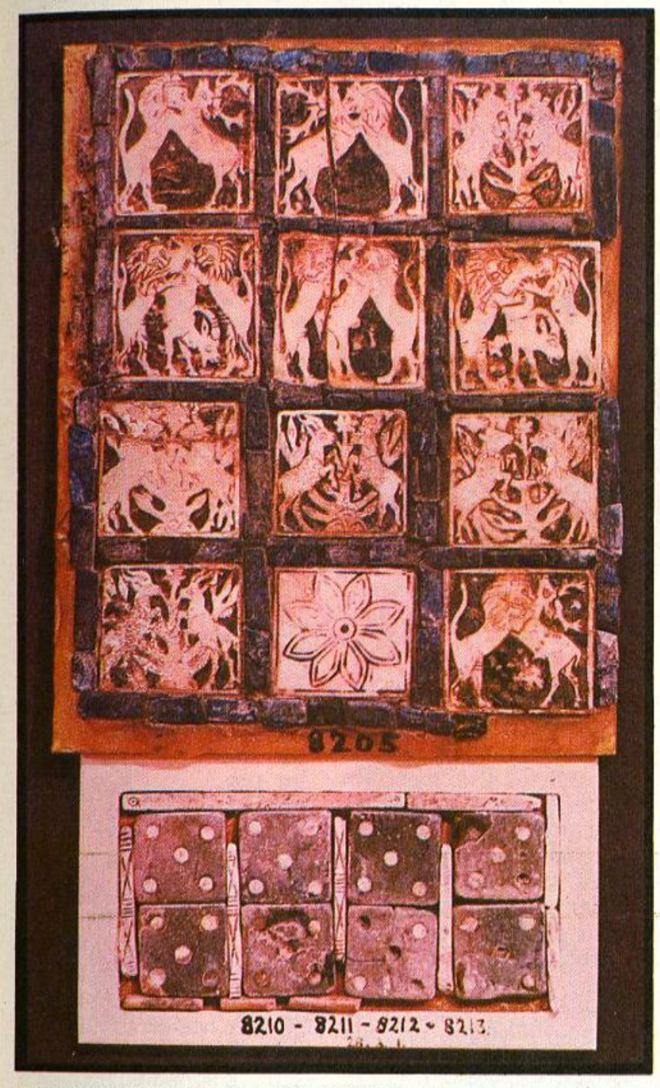
les plus vieux jeux du monde...

Vieux de 4 500 ans, découverts en 1928, les jeux d'Ur sont, à notre connaissance, les plus vieux jeux du monde. Les archéologues les ont tirés des ténèbres, mais saurions-nous jouer avec ?...

Ur n'est aujourd'hui que vestiges. Il a quelque 4 500 ans, c'était une riche métropole sumérienne de la Mésopotamie (devenue l'Irak), berceau de la civilisation. C'est là, entre le Tigre et l'Euphrate que fût inventée la première écriture cohérente de l'humanité, que virent le jour les sciences exactes et la philosophie.



Le premier jeu d'Ur : ou du moins sa reproduction que l'on trouve dans le commerce (Éditions Ravensbürger). La présentation, superbe, est très fidèle à l'original. Mais rien ne prouve que les règles « réinventées » ont le moindre rapport avec le jeu primitif.



2 000 ANS AVANTJ.-C. : DES JEUX ET...

Un « solitaire » ? : si le premier jeu semble destiné à 2 joueurs, celui-ci paraît conçu pour un joueur unique : en effet, toutes les figurines sont orientées dans le même sens. Pouvez-vous imaginer une règle qui s'appliquerait à ses 12 cases et ses 8 pions carrés ?

En 1928, Sir Léonard Wooley, archéologue britannique, entreprend des fouilles dans une tombe du cimetière royal de la ville. Il découvre des trésors en or, des pierres précieuses et des objets divers. Des vestiges, très endommagés, passèrent d'abord pour des « panneaux décoratifs », bien précaires en regard des innombrables bijoux, parures, armes, instruments de musique... Un jour, cependant, ils devinrent sujets à réflexion : on fait un rapprochement entre eux et les pions trouvés à proximité sur les lieux, leur fonction véritable ne fait plus aucun doute. Ce sont des jeux, composés de plaquettes carrées, en nacre, décorées de thèmes animaliers ou géométriques incrustés sur bois.

Le premier est formé de deux plateaux de surfaces différentes réunies par un « pont ». Le grand plateau compte 12 carreaux à thèmes géométriques : rosaces, damiers, cercles pointés, yeux magiques. Le petit plateau est constitué de 6 carreaux de motifs analogues et le « pont » deux seulement. Il s'accompagne de 14 pions ronds : 7 avec 5 points noirs disposés comme sur nos dés, 7 avec 5 points blancs.

Aucune règle du jeu n'a été trouvée malgré l'abondance des tablettes d'argile en caractères cunéiformes (en forme de coins) qui constituent la « bibliothèque » d'Ur, l'une des plus riches de la Mésopotamie.

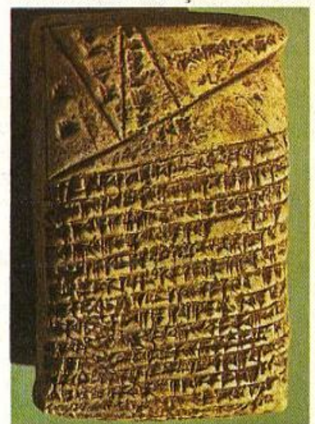
La présence de deux joueurs paraît indispensable mais rien ne l'atteste. Il est possible que le « pont » tienne une place essentielle entre les deux plateaux. Si le grand plateau aux 12 carreaux contient aisément 7 pions, le petit n'en reçoit que 6 et, dès lors, le 7e prend place sur le « pont » ce qui a pour effet d'interdire tout mouvement à l'intérieur et porte à croire que ce côté-là doit jouer en premier, et que le trafic des pions va, du moins au début de la partie, du petit au grand plateau.

Le second jeu est formé d'un unique plateau rectangulaire comptant 12 carreaux, dont 11 à thèmes animaliers et un à thème géométrique. Quatre sortes d'animaux : lion, cerf, chèvre, chien sont représentés, composant essentiellement des scènes de violence. Les uns s'affrontent, les autres dévorent une proie : cerf ou chèvre. La rosace doit certainement avoir une place importante. But final ou pénalité... portée au dommage du pion qui aurait été poussé par un autre sur ce carreau-là ?... Fait important, les scènes sont toutes exposées dans le même sens, ce qui permet de supposer la présence d'un seul joueur. Il est peu probable, en effet, qu'un deuxième partenaire ait pu s'installer devant un plateau dont les carreaux se présenteraient en sens inverse. Dans le premier jeu, cet inconvénient n'existe pas car, indépendamment de la place occupée par le ou les joueurs, les motifs géométriques restent parfaitement symétriques. Le deuxième jeu comprend 8 pions carrés à 5 pions blancs.

Les dessins et figures de ces jeux semblent empreints de naïveté, on peut penser que la règle en était relativement simple. Ce serait se méprendre !

En effet, à l'époque des jeux d'Ur, l'arithmétique et les mathématiques élémentaires florissaient déjà en Mésopotamie où les Sumériens les transmirent plus tard aux anciens Babyloniens, dont le roi Hamourabi conçut l'un des premiers codes de loi qui porte son nom. La société était déjà fortement structurée et le commerce entre les mains des grands prêtres et du monarque. Des comptes très soignés, aucune affaire n'était traitée sans contrat commercial. Sur les feuilles de paye, les colonnes de données étaient aussi nombreuses que sur les nôtres... A un tel niveau culturel, on ne peut pas sous-estimer les joueurs... et les jeux !

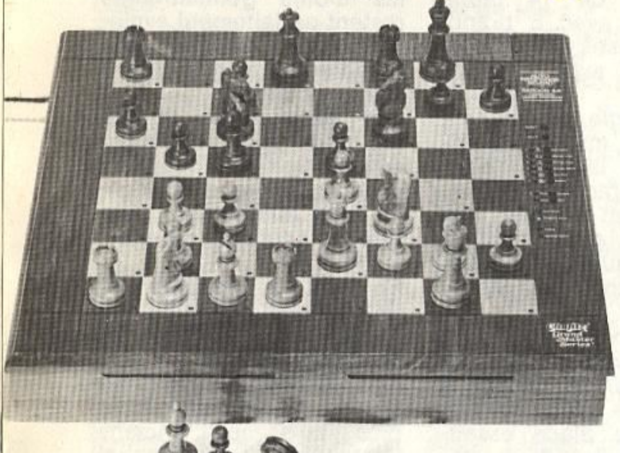
Jean VIDAL



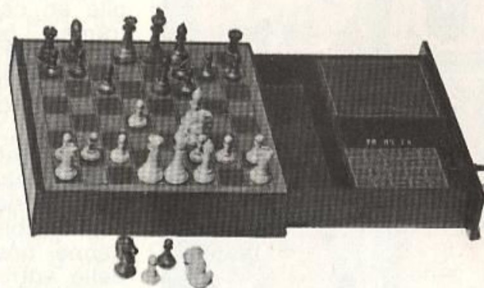
DES MATHÉMATIQUES

Sur cette tablette, retrouvée dans la richissime « bibliothèque » d'Ur, des calculs sur les triangles rectangles, 1 000 ans avant Pythagore !

échecs électroniques: les progrès continuent



Auto-response Board



Sargon 2,5 modulaire

Deux bonnes surprises au moins dans les salons du Jeu du début de l'année. Au milieu d'une production plus que médiocre au niveau des jeux traditionnels, les amateurs ont pu découvrir deux petites merveilles : les nouvelles machines électroniques de la marque Chafitz, qui nous avait pourtant longtemps déçus avec les modèles de la série Boris.

Mais voici les «Sargon». Sargon est le nom d'un programme destiné aux ordinateurs individuels. On connut les versions Sargon 1, puis 2, enfin 2,5. C'est cette dernière que les techniciens de chez Chafitz ont intégrée dans leur machine.

Le résultat est surprenant : Sargon 2,5 surclasse largement tous les appareils existants.

Bien entendu, nous n'avons pas résisté à la tentation d'opposer le nouvel appareil à ses prédécesseurs. Il les a tous battus systématiquement, même le Chess-Challenger Voice, le meilleur d'entre eux. A tous les niveaux, le résultat a été le même. Voici, à titre d'exemple, une partie disputée approximativement à une cadence de tournoi.

Chess-Challenger Voice/Sargon 2,5

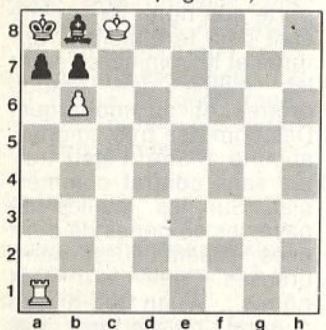
	(niveau 7)	(niveau 4)
1.	d4	d5
2.	ç4	e6
3.	Cç3	Cf6
4.	Fg5	d × ç4 (a)
5.	e3	Fe7
6.	F × f6	F × f6
7.	F × ç4	0-0
8.	Cf3	Cç6 (b)
9.	0-0	Fd7
10.	Db3 ? !	Ca5 !
11.	Db4	b6 ? ! (c)
12.	Fb5	F × b5
13.	D × b5	a6
14.	Dd3	De7
15.	Ce5 ? !	F × e5
16.	d × e5	Cç6
17.	f4	Tfd8.
18.	Dç4	Ca5
19.	De4	Dç5
20.	f5	Cç4 (d)
21.	f × e6	f × e6
22.	b4	D × b4
23.	Taç1	Dç5
24.	Ca4	D × e3 +
25.	D × e3	C × e3
26.	Tfe1	Cd5 (e)
27.	Tç6	Te8
28.	Te4	Tad8
29.	Rf2	Te7
30.	Re2	g5
31.	g3	Rf7
32.	h4	h5
33.	h × g5	Rg6
34.	Td4 ?	Cç3 + ! (f)
35.	Re3	T × d4
36.	C × ç3 (g)	Td8
37.	Ce2	Rf5
38.	g6	Td5 (h)
39.	Cf4	T × e5 +
40.	Rf3	Td7
41.	Tç2	Rf6
42.	Te2	T × e2
43.	R × e2	ç5
44.	g7	R × g7
45.	C × e6 +	Rf6
46.	Cf4	Rg5
47.	Re3	Rg4
48.	Ce2	Tf7
49.	Re4	Te7 +
50.	Rd3	Te5
51.	a3	Rf3
52.	Cç3	b5
53.	Cd1	R × g3
54.	Cç3	Rf3
55.	Cd1	h4
56.	Rç2	h3
57.	Cb2	h2
58.	Cd3	Tf5 (i)
59.	a4	b4
60.	Rb3	h1 = D
61.	Rç2	Da1
62.	Cb2	Re2
63.	Rb3	Db1(j)
64.	les blancs abandonnent !	

VOICI 3 PROBLÈMES QUI VOUS PERMETTRONT D'APPRÉCIER SARGON 2,5.

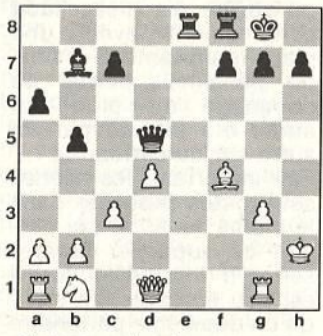
Cherchez-en les solutions en vous chronométrant.

Ferez-vous mieux que la machine ?

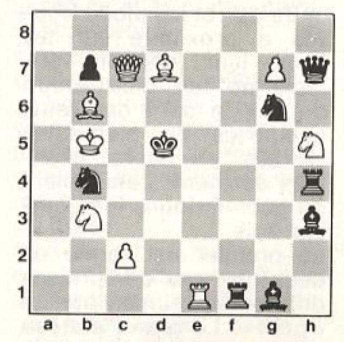
(Si, même avec plus de temps, vous n'avez pas trouvé, vous pouvez toujours regarder les solutions page 94.)



1. Les blancs jouent et font mat en 2 coups (2 secondes).



2. Les noirs jouent et gagnent. Trouvez le coup gagnant (1 mn 55 s).



3. Les blancs jouent et font mat en 2 coups (2 mn 05 s).

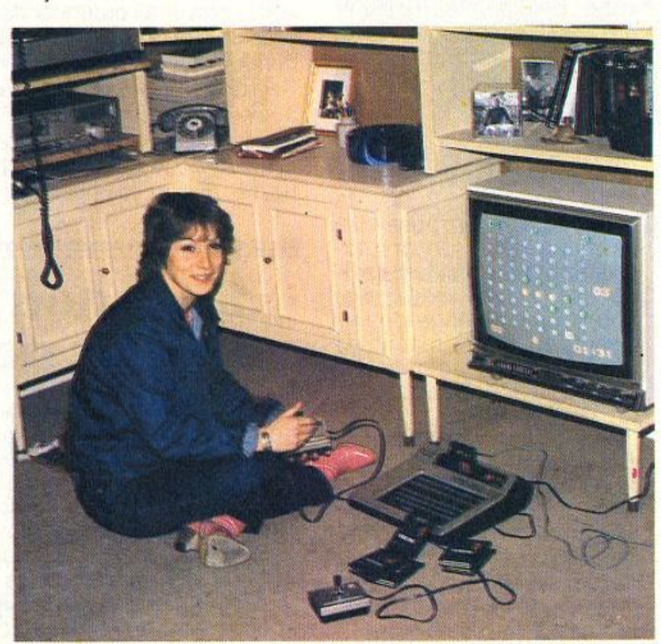
a. Jusqu'à présent, les deux machines ont joué le Gambit-Dame d'après leurs bibliothèques de débuts. Celle du Sargon est beaucoup moins riche que celle du « Voice » et il se met déjà à « réfléchir ».
b. Réponse immédiate de Sargon. En effet, Sargon, dès qu'il a joué un coup, sélectionne un coup possible de son adversaire et prépare une réponse. Si l'adversaire joue le coup, la réponse de Sargon est immédiate. A noter, d'autre part, que les temps de réflexion des deux machines ne sont pas du tout utilisés de la même manière. Sargon réfléchit beaucoup plus longtemps dans le début que « Voice ». Plus loin dans la partie, c'est le contraire qui se produit.
c. 11... C × ç4 !
d. Attaque simultanément les pions b2 et e3. L'avantage des noirs devient évident.
e. Avec 2 pions de plus les noirs doivent gagner sans peine.
f. Joué en quelques secondes, ce coup gagne une qualité.
g. Et non 36. R × d4, C × a5 perdant une pièce.
h. « Now for the kill » (à présent pour la mise à mort). Le message que Sargon inscrit sur son écran prouve qu'il a conscience de son avantage décisif.
i. Sargon demande à son adversaire s'il est prêt à abandonner.
j. Et Sargon annonce mat en 2 coups.

Outre son excellent niveau, Sargon 2,5 possède d'autres avantages : il permet, grâce à sa mémoire, de restituer une position antérieure jusqu'à 3 coups, y compris les pièces capturées, il chronomètre son temps de réflexion, ainsi que celui de son adversaire, il peut conseiller un coup à son adversaire. Bref, c'est un bon professeur. Enfin, l'appareil est modulaire, c'est-à-dire qu'il se compose d'un boîtier, d'un clavier et d'une unité centrale de calcul fixes. Mais, le programme d'échecs lui-même est enregistré dans un module. On pourra ainsi, sur le même appareil, lui substituer des programmes d'échecs plus performants. On annonce déjà le programme Sargon 3 et l'on parle même du Sargon 5 qui atteindrait un niveau 1900 Elo. Nous sommes impatients !
En attendant, les amateurs (fortunés) découvriront avec ravissement le modèle de luxe de Chafitz : l'Auto-response Board. Plus de touches, plus d'écran. La machine se présente comme un somptueux échiquier en bois. Pour jouer, il suffit de déplacer la pièce. Pour donner sa réponse, la machine indique, par des petits voyants lumineux, la case de départ et la case d'arrivée de sa pièce. Le programme est également le Sargon 2,5, ce qui assure un bon niveau de jeu. Seul défaut, son prix : 6 000 francs environ. Le Sargon 2,5 ne coûte, lui, « que » 3 000 francs.

jeux-vidéo : une nouvelle génération

Les jeux-vidéo bien sûr, vous connaissez ! Depuis les premiers « Tennis » apparus il y a quelques années, on a vu se multiplier courses d'autos, basket-ball et autres amusants jeux d'adresse. Mais aujourd'hui, avec le Vidéopack Philips et l'Occitane 2000, apparaissent les jeux-vidéo de deuxième génération qui permettent de varier quasiment à l'infini, les jeux auxquels vous pouvez jouer sur ces appareils, donc, fini la sensation d'y « avoir trop souvent joué ».
Première nouveauté : aux jeux d'adresse s'ajoutent (enfin !) les jeux de réflexion.
Deuxième nouveauté : les jeux sont programmés sur cassettes, ce qui permet de se constituer une véritable « vidéo-ludothèque ».

Troisième nouveauté : on peut programmer soi-même ses jeux (à condition de s'initier au langage de la programmation), et de les enregistrer sur cassettes magnétiques, et ainsi les stocker et les utiliser à volonté.


Vidéopack Philips


Occitane 2 000

L'OCCITANE 2000 (OC 2000)

Nous ne nous étendrons pas sur les jeux classiques d'adresse qu'offre cet appareil et qui sont légion : — jeux de balles (13 jeux sur la même cassette) — jeux d'agressions : batailles de tanks, d'avions, et de fusées — courses de voitures (plusieurs versions proposées) — calcul mental (2 cassettes) où l'on se choisit le niveau de difficulté des opérations proposées — labyrinthes (très amusants et intéressants) — chasse — batailles aéronavales — courses de chevaux (parcours d'obstacles) — combat de boxe (1 cassette) — guerre des étoiles où un ou deux joueurs s'affrontent soit dans un combat spatial, soit pour la conquête de la Lune — jeux du cirque, où des clowns rebondissant sur un tremplin doivent crever des ballons qui passent dans les airs.

Après cette brève revue des jeux « classiques », passons à ceux de réflexion. A la limite de la catégorie, un jeu où le hasard joue un grand rôle, le Black-Jack, ou jeu du 21 en français. C'est un jeu de cartes où l'appareil tient le rôle de la banque. Plus sérieux :

- Code Secret : sous ce nom mystérieux se cache un jeu bien connu, le Mastermind, avec des chiffres ou des symboles. Un ou deux joueurs tentent de trouver le code composé par la machine, et ceci en un minimum de coups.
- Morpion : en fait le jeu « Puissance 4 ». Il s'agit de faire tomber du haut de la grille des jetons les uns après les autres, et d'en aligner quatre dans une direction quelconque. Un jeu très intéressant. On peut jouer à deux ou bien seul contre la machine qui dispose de plusieurs degrés de force. La machine est très difficile à battre à sa force maximum.
- Reversi : on peut jouer comme précédemment seul ou à deux. Là aussi, la machine possède plusieurs niveaux. Là aussi, elle est très forte. (Cette cassette sera disponible vers le mois de juin).

Passons maintenant à la cassette de programmation qui permet de sélectionner ses propres programmes à l'aide de deux claviers de commande. Cette programmation se fait en héxadécimal, et est expliquée en détail dans un manuel. La cassette possède de plus une interface qui permet de stocker sur magnétophone son programme et de le réutiliser à volonté.

La sortie de deux autres cassettes est également prévue : le Memory, un jeu de mémoire comme son nom l'indique, est une cassette musicale qui permet de composer un air. Le jeu consiste à répéter un air proposé par la machine, ou de jouer au Simon, dont cet appareil contient le programme. La commercialisation de ces cassettes est annoncée pour le mois de juillet. Un programme d'échecs devrait également être bientôt disponible. Nous l'attendons avec impatience.

LE VIDEOPACK PHILIPS

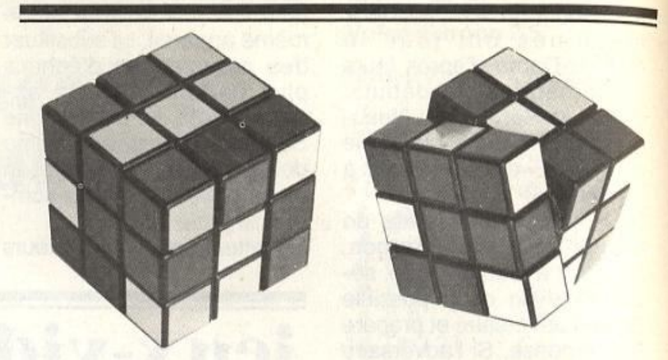
Plus récent que l'OC 2000, l'appareil possède également de nombreux jeux d'adresse et de réflexion. Chaque cassette proposée compte en moyenne 3 jeux.

Parmi les jeux d'adresse, quelques nouveautés : le golf, le football américain, le base-ball, l'alunissage, le bowling. Mais on trouve également des jeux « classiques », tels que des jeux d'agressions, des courses de voitures, qui, quoique plus élaborés, sont moins intéressants que ceux proposés par la firme Occitane. L'une des cassettes (nº 16) est même d'une franche nullité : un tir sur cible, et une soit-disant bataille sous-marine. A noter pourtant, une cassette de guerre de l'Espace, excellente, et ce qui ne gache rien, très amusante !

En revanche, la gamme des jeux de réflexion est plus étendue. Outre un Black-Jack identique à celui de l'OC 2000, la firme Philips propose des jeux tels que : un cryptogramme, où l'on doit deviner quel mot se cache derrière le mélange de lettres offert par la machine ; un jeu de calcul mental ; un jeu d'écho, rappellant un peu le Simon ; un jeu de Memory ; un jeu de code (Mastermind chiffré) ; et enfin un jeu de Reversi, baptisé Samouraï, qui se joue contre la machine qui possède trois niveaux de force et qui est une joueuse assez redoutable.

La cassette de programmation du Philips n'était toujours pas disponible au moment où nous écrivions ces lignes.

L'Occitane 2000 reçoit pour l'instant nos suffrages. Philips pêche plus par sa programmation que par la qualité de son matériel, mais il ne devrait pas manquer de s'améliorer ; et nous attendons, avec impatience, les prochaines cassettes.



le casse-tête de l'année

43 252 003 274 489 856 000 CUBES EN UN SEUL

Nos lecteurs matheux pourront vérifier. En effet, ce cube est formé de 27 cubes élémentaires de 6 couleurs différentes. Chaque plan de 9 cubes (il y en a 6, 3 horizontaux, 3 verticaux) peut tourner autour d'un axe perpendiculaire passant par son centre. Combien peut-on ainsi obtenir de cubes différents ? Un « rapide calcul » donne le résultat : $\frac{8!\,12!}{2} \cdot \frac{3^8}{3} \cdot \frac{2^{12}}{2}$

soit le nombre cité ci-dessus.

Ne comptez donc pas sur la chance pour, en manipulant le cube, arriver à l'ordonner de manière à ce que chaque face ne présente qu'une seule couleur. A raison d'un essai par seconde, vous y passeriez en moyenne 700 milliards d'années ! Si la difficulté de la tâche vous effraye, essayez de résoudre cet autre casse-tête que nous livre le cube magique : comment est-il construit ? Si vous séchez, il vous restera toujours la solution de le démonter pour trouver le secret de son mécanisme, mis au point par un ingénieur hongrois.

deux nouveaux clubs de jeux de simulation

La Fédération Française des Jeux de Simulations Stratégiques et Tactiques vient de créer un club de Jeux de Science-fiction, ainsi qu'un club de « Dungeons et Dragons », le plus célèbre des « Jeux de rôles » (auxquels Jeux & Stratégie consacrera prochainement un article). Réunion et rencontre chaque semaine. D'autre part, la Fédération édite désormais un bulletin de liaison. Pour tout renseignement écrire à : FFJSST, 150, avenue d'Italie, 75013 Paris. (tél. : 589.04.23 ou 240.28.90).

avis aux collectionneurs

Organisée par « Les Jouets du 20e siècle », la 1re Bourse internationale du jouet de collection se déroulera le dimanche 11 mai 1980 de 10 h à 17 h au Novotel de la Porte de Bagnolet, à Paris. Du train au puzzle, du robot à la dinette, tout jouet de collection pourra être exposé. Renseignements : Jack Broutin, 307, rue de la Jacquerie, 60190 Avrighy.

combien y a-t-il dans la valise?

Les jeux sont devenus monnaie courante sur les antennes de radio. Menue monnaie et gros billets...
Combien y a-t-il dans la valise, demande Michel Drucker à R. T. L., plus d'un million de francs avec le Sisco répond Pierre Bellemare à Europe 1.
Quant à France Inter, la somme mise en jeu est plus modique (c'est l'argent des contribuables) : c'est le Jeu des 1000 F.
Quelle est la stratégie des radios face aux jeux? Nous avons commencé par poser la question à Roger Kreicher, directeur des programmes à R. T. L.

R. K. — « Il est certain que les jeux sont, en France, en matière de Radio, une arme pour conquérir le public : les gens aiment bien écouter et participer à des jeux. Il existe différents types de jeux radiophoniques : ce sont les jeux « fil rouge » qui s'étendent sur toute une antenne, des jeux ponctuels qui prennent peu de temps et enfin des jeux qui forment la matière première à toute une cession.

« Je ne crois plus aux grands jeux du type Quitte ou Double. C'est sans doute le jeu le plus fort qui ait existé, parce que le plus simple. Cette phase de radio est périmée du fait de la périodicité quotidienne, impossible à assumer, faute de candidats valables. Quitte ou Double est le jeu spectacle par excellence. C'est une véritable « dramatique ».

« J'ai souvent moi-même présenté au micro ce jeu qui se déroule en plusieurs phases. Première phase, les auditeurs répondent à la place du candidat : le père de famille brille aux yeux de ses enfants en arrivant à répondre avant les candidats. Deuxième phase, c'est l'admiration : l'auditeur ne peut plus suivre le candidat et le spécialiste devient la vedette. Vient ensuite le suspens, la fosse aux lions : le candidat sera-t-il ou non mangé?

« Actuellement, on s'éloigne de ces types de jeu qui ne s'adressent qu'à des spécialistes. On s'oriente vers des jeux qui mettent en valeur les réflexes ou le hasard. Ces jeux sont faits pour fixer l'attention des auditeurs sur l'antenne.

« La seule stratégie véritable en matière de jeu, c'est fixer et fidéliser les auditeurs. Ils doivent pouvoir se dire : à tout moment quelqu'un peut m'appeler, et me faire gagner de l'argent.

J. et S. — : Êtes-vous satisfait du contenu de ces jeux?

R. K. — « Oui, sans ça je ne les aurais pas mis sur l'antenne! Ce type de jeu pose pourtant le problème du renouvellement. Je pense toutefois qu'il manque un jeu qui apprenne quelque chose aux auditeurs. Il faut qu'on puisse apprendre, juste en écoutant. Il faudrait qu'on puisse sortir de là, en ayant augmenté ses connaissances. Il faut qu'on puisse ensuite réciter cette connaissance autour de soi.

J. et S. — Si R. T. L. n'était pas tenu par cette petite « guerre » des radios, ces jeux existeraient-ils?

R. K. — « Sans doute dépenserait-on moins d'argent. Cet argent est distribué pour avoir un maximum d'écoute. Mais les jeux existeraient tout de même. Ça égaie une antenne, la ponctue, la rythme. Une antenne sans jeux serait comme une radio sans publicité. Ça serait plus triste. Cela fait partie de notre vie, de notre environnement. C'est comme s'il n'y avait pas de publicité dans les rues!

« S'il n'y avait pas la concurrence, nos jeux feraient peut-être plus appel à la réflexion... Encore que je n'en suis pas sûr. Les jeux de connaissance peuvent paraître plus moraux, parce qu'ils récompensent une valeur. Ils sont pourtant plus ségrégatifs. Une partie du public ne peut pas y jouer. Les jeux de réflexe ou de hasard concernent tout le monde.



Le Poke RTL :
beaucoup de hasard et un peu de calcul

Malgré une évidente volonté de favoriser les jeux de pur hasard ou de réflexe (La Fenêtre, L'Heure et la célèbre Valise) on peut, outre un jeu d'érudition (Les Grosses Têtes), participer à deux jeux « intelligents » en écoutant RTL : le Poke RTL, jeu de hasard certes, mais où un calcul (très simple) des probabilités augmente les chances de gain, et Le Temps d'une Chanson, un jeu de lettres, proche parent du « Mot le plus long ».

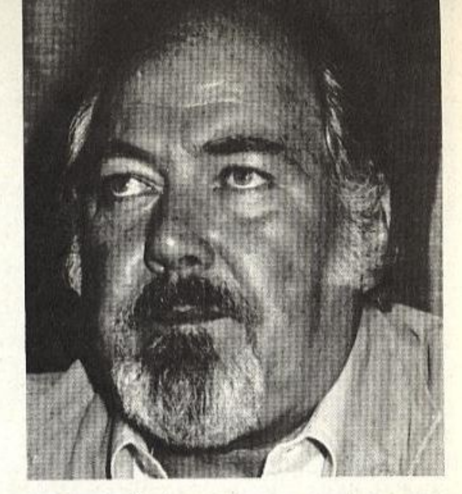
Le pokeR. T. L. : 52 cartes géantes. Jeu étalé sur une semaine. Chaque jour, 6 cartes sont tirées au sort et fixées, faces cachées, contre un panneau. Une première carte est retournée et sa valeur apparaît. Le ou les candidats doivent deviner si la carte suivante sera plus forte ou plus faible. Chaque bonne réponse donne droit à 10 000 F! Les mêmes joueurs doivent suivre le jeu toute la semaine. Gain possible 250 000 F. Les candidats jouent chaque jour pour 50 000 F. Chaque mauvaise réponse fait perdre au candidat la totalité des sommes déjà gagnées. Un bon jeu, simple, qui se prête à un petit calcul de probabilités.

Le temps d'une chanson : animateurs Fabrice et Sophie.
On dispose du temps d'un disque pour résoudre un problème.
Un mot est désigné au sort dans le dictionnaire. Avec les lettres de ce mot, les animateurs essaient de former le mot le plus long possible. Si un auditeur fait « mieux », il gagne 100 F. Avis aux Scrabbleurs!

Simon Monceau

et ils jouent aussi...

Pour ce deuxième numéro, nous avons rendu visite à Robert Altman, le réalisateur notamment de « M.A.S.H. » (Palme d'Or à Cannes en 1970), « Le Privé », « 3 Femmes » et, plus récemment, « Un Mariage » et « Un couple parfait ». Sa passion du jeu transparaissait déjà dans « California Split », mais c'est dans « Quintet » qu'elle s'est vraiment révélée. Car « Quintet » est à la fois un film et un jeu. Nous avons parlé du film et joué au jeu après avoir posé la question traditionnelle : à quoi jouez-vous ?



robert altman

J & S. A quoi jouez-vous, Robert Altman ?

R.A. A tout. Beaucoup... trop !

J & S. Etes-vous surtout attiré par les jeux d'argent où le goût du risque joue un rôle prépondérant ou plutôt par les jeux qui exigent une réflexion stratégique ?

R.A. C'est la même chose. Mon jeu d'argent favori, c'est le craps. Et le jeu de stratégie que je préfère, c'est le backgammon. Sans doute parce qu'il se joue seulement à deux, facilement et vite. Je n'aime pas les échecs, ça dure trop longtemps, et il n'est pas toujours commode de trouver des adversaires. Mais tous les gens avec qui je travaille sont des joueurs.

J & S. Vous jouez donc tout le temps ?

R.A. Presque tout le temps... Parce que je n'ai pas envie de penser, ou tout simplement de réfléchir à ce qui devrait me préoccuper. Je me dis : je vais me fabriquer un problème... mots croisés, réussite, n'importe quoi. Si je dois passer six heures de vol entre Los Angeles et New York, j'emporte mon jeu de backgammon et j'essaie d'emmener quelqu'un pour jouer avec moi.

J & S. Et pourquoi pas un backgammon électronique ?

R.A. Ce n'est pas drôle. Je suis plus fort que l'ordinateur, je le bats à tous les coups. Parce que je sais comment il réagit, comment lui faire perdre pied, l'embrouiller. Si je voyage seul, je préfère ouvrir mon jeu et chercher un joueur dans l'avion.

J & S. Ça se repère facilement, un joueur ?

R.A. Oui... Mais attention, il y a là un mot qui manque à là langue française, je crois. Pour votre « joueur », nous employons deux mots : *game-player* et *gambler*. Le *game-player* est fasciné par le jeu lui-même, par sa technique. Il adore toutes les sortes de jeux : Monopoly, wargames ou échecs, du plus simple au plus élaboré. C'est la connaissance du jeu qui l'intéresse. Pour le *gambler*, l'idée qui domine, c'est le goût du risque, et le désir de gagner. C'est différent. Ainsi, au backgammon, je suis un *game-player* relativement moyen, mais un *gambler* passionné.

J & S. Parlons un peu de votre film « Quintet ». Tout son scénario est construit autour d'un jeu, qui s'appelle également « Quintet ». C'est vous qui en avez inventé les règles ?

R.A. Oui. Nous sommes partis d'une idée de film. Puis, j'ai cherché ce que j'appelle un « jeu de culture », c'est-à-dire un jeu qui reflète l'image d'une société. La plupart des cultures en ont un : le mah-jong, par exemple, ou le go. J'ai ainsi inventé le Quintet. Nous y avons joué quelques semaines, puis nous en avons modifié les règles, nous les avons mises au point. C'est un jeu très simple... et un très bon jeu ! Un jeu de *gamblers*, un jeu à risque. Le problème est de trouver cinq partenaires, puisqu'il se joue à six personnes. Et il sera d'autant plus intéressant que les joueurs seront de forces équivalentes. C'est pareil pour tous les jeux, du reste. D'autre part, plus les règles sont simples, et plus les qualités personnelles des adversaires seront décisives.

J & S. Le jeu du Quintet n'a pas été commercialisé ?

R.A. Il devait l'être. Jusqu'à ce que les directeurs de la Fox aient vu le film. A ce moment-là, ils ont changé d'idée : car ils étaient persuadés, au départ, que ce serait un jeu que l'on offrirait aux enfants pour Noël... (Rire.)

J & S. Le scénario du film suit-il strictement les règles du jeu ?

R.A. Autant que possible, mais pas strictement. Il les suit dans l'ordonnancement des meurtres, par exemple. Si je dois tuer quelqu'un et que ce quelqu'un doit vous tuer, vous et moi pouvons nous allier.

J & S. Pourquoi « Quintet », pourquoi le chiffre cinq ? Esthétique ? Logique ? Pourquoi pas six, par exemple ?

R.A. Pourquoi pas, en effet... Mais ce fut 5. Ou plutôt c'est 6 : vous avez cinq cases, plus une sixième, qui est le *limbe* ; vous avez cinq joueurs, plus un sixième, qui intervient dans des conditions particulières. Je ne sais pas... On pourrait y jouer à trois, en fait. Je crois que l'intérêt du jeu, c'est de mettre les gens en colère. C'est même, à mon avis, l'intérêt, mais aussi le rôle essentiel, de n'importe quel jeu. Supposez que nous soyons en train de jouer au Quintet. Je lance les dés : je tire 4 et 3. Je peux donc : soit venir sur telle case, soit vous tuer. Je choisis de vous tuer. Bien entendu, vous serez furieux, puisque je n'étais pas forcé de le faire...

J & S. Et c'est ça qui fait l'intérêt du jeu ?

R.A. Oui. Encore que tout le monde n'en convienne pas toujours. Mais c'est ça, oui : donner libre cours à l'agressivité.

J & S. Est-ce le premier de vos films dont la trame s'inspire directement des règles d'un jeu, inventé pour la circonstance ou préexistant ?

R.A. Oui, je crois. « Images » s'apparentait à un puzzle, « California split » parlait du jeu, du *gambling* et des *gamblers*, mais n'était pas construit sur des règles précises.

J & S. Y a-t-il des jeux que vous n'aimez pas ?

R.A. Oui, tous les jeux de « cache quelque chose », les jeux de déduction. Vous savez, ces jeux où l'on agence des couleurs et des emplacements...

J & S. Le Mastermind, par exemple ?

R.A. Le Mastermind, oui. J'y suis nul. Mon cerveau refuse absolument de fonctionner. En revanche, j'ai passé ma vie à jouer aux cartes. Je connais presque tous les jeux de cartes, et je pense que je pourrais apprendre très vite n'importe lequel de ceux que je ne connais pas.

J & S. Revenons un instant sur l'agressivité : à quel moment entre-t-elle dans le jeu ?

R.A. Dès que vous l'avez apprise, reconnue et mise en pratique. Il faut être agressif pour gagner.

J & S. L'expérience de Quintet vous a-t-elle paru riche de prolongements ?

R.A. Très riche. Pour mon prochain film, qui s'appellera « Health » (Santé). J'ai inventé un jeu qui portera le même nom. La table de Health ressemble à une table de Monopoly. On utilise des cartes, des dés, des ambulances. On dit : « J'ai un cancer. Je t'échange trois salles d'opérations et un trajet en ambulance contre une carte de chance... »

J & S. Et ce jeu se joue tout au long du film ?

R.A. Oui. C'est une satire de tous les jeux. Chaque joueur démarre avec 50 000 dollars, 100 000 dollars d'assurance-santé, 10 000 dollars d'assurance-vie et quatre cartes de trajet-ambulance. Vous lancez vos dés et vous tombez sur des cases comme : « Rendez-vous à l'infirmerie, restez-y un tour », etc.

J & S. Et vous pouvez tomber sur une carte qui dit : « Bravo, vous venez de gagner cinq réductions de fractures » ?

R.A. Exactement. Ou encore : « On vient de trouver le remède définitif aux maladies cardiaques. Tous vos ennuis sont terminés. » C'est aussi bête que ça — mais c'est un reflet de la vie. Jusqu'au moment où : « Voilà ça y est : la mort. » Mais, finalement, on en revient presque toujours là. Comptez combien de jeux utilisent des expressions comme : « Tu es mort. Je t'ai tué. » Tenez, je vais peut-être vous apprendre quelque chose. Lorsqu'ils se livraient à leurs guerres tribales, les Indiens d'Amérique du Nord ne se tuaient pas. Les massacres sont arrivés avec les premiers Européens. Jusque-là, les guerriers s'affrontaient au bâton, ou à la sagaie. A la première blessure, ils se retiraient du combat. Si bien que ces guerres faisaient énormément de blessés, mais presque jamais de morts. Il s'agissait en fait d'un jeu.

Le jeu fonctionne comme une imitation de la vie. Une échappatoire aussi. Prenez le Monopoly. Il est né en 1930, en pleine crise. Personne n'avait d'argent, tout le monde s'est jeté dessus...

J & S. Dans Quintet, vous introduisez aussi une notion de « classe » : seule l'élite a le droit de jouer.

R.A. En réalité, seule l'élite a les moyens, le temps et le désir de jouer. Dans Quintet, il y a, comme partout, ceux qui jouissent de la vie, et ceux qui n'en attendent plus rien. Le pire, c'est l'absence d'espoir, de curiosité, peut-être d'ennemis. Ceux qui cherchent encore la joie de vivre se livrent au jeu dans ce film... comme dans la vie.

Propos recueillis par
Henri BEHAR et **Alain LEDOUX**

avec robert altman, jouez à "quintet"

Avant d'être un film, Quintet fut un jeu, inventé par Robert Altman lui-même. Et si le scénario s'inspire plus ou moins clairement des règles, celles-ci sont beaucoup plus précises que ne le laisse supposer le film. Robert Altman nous a autorisé à les publier. Les voici. Nous avons suivi à la lettre le texte du réalisateur pour la première partie.
Pierre Berloquin vous propose ici une version personnelle de la deuxième partie, intitulée plus précisément « Quintet », que le réalisateur n'avait pas clairement définie.
Vous serez sans doute nombreux à trouver que le hasard y joue un trop grand rôle. Nous n'avons cherché qu'à respecter le plus possible l'esprit des indications de l'auteur. Mais ce n'est bien sûr qu'une suggestion et nous ne pouvons que vous conseiller, si vous voulez jouer à ce jeu, de mettre au point vos propres règles, selon vos goûts.

RÈGLE DU JEU

Quintet est un jeu à six joueurs. L'objectif de chaque joueur est de rester le seul survivant, après avoir tué tous les autres, ou les avoir amenés à s'entre-tuer.
Dans le cours de la partie, des alliances peuvent se former quand elles deviennent utiles, mais chacun est, en définitive, l'ennemi de chaque autre, à moins de mourir avant d'en avoir eu l'occasion.

MATÉRIEL

Un terrain pentagonal est divisé en :
- cinq secteurs ;
- un cercle de mort ;
- un centre.

Chaque secteur comprend cinq chambres et un limbe.
Chacun des six joueurs possède 3 pions.
Trois dés sont nécessaires.

LE SIXIÈME JOUEUR

La position la plus puissante du jeu est celle du sixième joueur. Au départ, chacun lance un dé et celui qui amène les points les plus élevés est le sixième joueur. Pendant toute la première phase de la partie, il n'est pas assis autour du terrain et n'a pas de pion. Il est autour des joueurs et détermine leur ordre de meurtre. Il donne des conseils, signale les fautes aux plus faibles et crée éventuellement des diversions pour perturber les plus forts. Dans la dernière phase du jeu, il affrontera celui des cinq joueurs qui va gagner la première phase. Son objectif est donc de faire survivre le plus faible.

PREMIÈRE PHASE DU JEU

L'ordre de meurtre

Le sixième joueur attribue à chaque joueur une victime : le seul autre joueur qu'il ait le droit de tuer. Cette distribution, où chaque joueur a une victime et est la victime d'un autre, est matérialisée sur le terrain : le cercle de mort porte en permanence un pion de chaque joueur et, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun peut être tué par celui qui le précède et tuer celui qui le suit.
A l'issue de chaque meurtre, le sixième joueur peut modifier l'ordre de meurtre.

L'action

Le premier à jouer est celui qui a obtenu le second nombre, au cours du premier jet de dés. Il lance 2 dés et avance un de ses pions de la somme des points, ou ses 2 pions chacun d'un des nombres. Il part de la chambre centrale du secteur qui lui a été attribué, et progresse indifféremment dans un sens ou dans l'autre, en pouvant changer de sens à chaque nouveau jet de dés.
Tous jouent, de cette manière, suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le meurtre

Lorsqu'un pion d'un joueur aboutit à une case occupée par un pion de sa victime, ce pion est tué et sort du jeu. Un joueur meurt définitivement lorsque ses deux pions sont tués, et son troisième pion est ôté du cercle de meurtre.

Les alliances

Lorsque deux joueurs, qui ne sont pas à un instant victime et meurtrier l'un de l'autre, ont des pions qui occupent une même chambre (case), une alliance est formée. Cette alliance protège chaque pion contre son meurtrier.
Une alliance peut devenir brusquement un meurtre si l'ordre de meurtre est modifié et qu'ainsi meurtrier et victime se retrouvent sur la même case.

Les limbes

Un joueur amenant 6, non pas comme total, mais sur l'un au moins de ses dés, peut placer un de ses pions sur son limbe. Le pion ne peut être tué sur cette position. Il doit repartir au tour suivant, de la chambre centrale du joueur.

DEUXIÈME PHASE DU JEU

« Quintet »

Le seul survivant des cinq premiers joueurs affronte le sixième joueur. Le



sixième joueur place deux pions sur le centre et son adversaire autant de pions qu'il en a conservé de vivants. Les joueurs vont tour à tour lancer deux dés, à commencer par le sixième joueur. Chaque six amené sur un dé place un pion du joueur dans son limbe jusqu'au tour suivant. Chaque cinq amené sur un dé tue un pion adverse non situé dans son limbe.
Toutefois, un double 5 tue irrémédiablement l'adversaire, où que soient ses (ou son) pions, dans le limbe ou non.
Le survivant est vainqueur de la partie.

cercle de mort

limbe

chambres

Ci-dessus, une scène du film : Paul Newman (Essex) et Nina Van Pallandt (Deuca) jouent sous le regard attentif de Bibi Andersson (Ambrosia).

Ci-contre, le plateau du jeu de « Quintet » et ses 5 secteurs attribués à chaque joueur. Au début de la partie, chacun dispose 2 de ses pions dans la chambre centrale de son secteur et un 3e dans le cercle de mort.

cryptographie

messages secrets

La cryptographie est à la fois science et art. Ceux qui sont appelés à l'utiliser ne nous démentirons pas. Ils en parlent d'ailleurs rarement. Nous préférons y voir un jeu faisant appel à la logique, la méthode, et l'imagination.

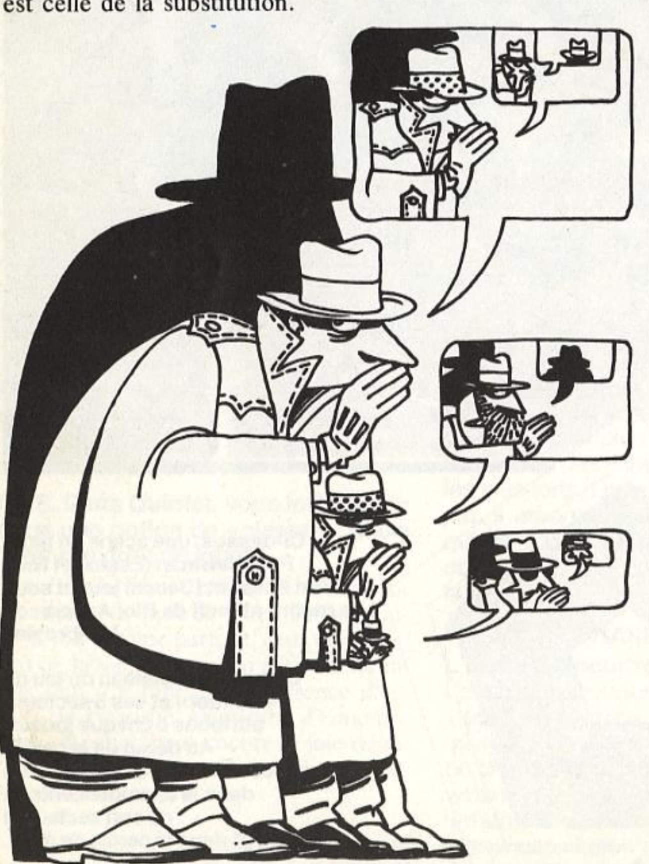
La cryptographie est l'ensemble des techniques qui permettent de chiffrer et de déchiffrer un message, dont le contenu ne doit être connu que de son expéditeur et de son destinataire.

Son déchiffrement par un tiers n'est pourtant pas impossible. Il nécessite la connaissance d'un certain nombre de données fondamentales dont la première est évidemment la fréquence d'apparition des lettres dans un texte.

Les statistiques révèlent que, dans un texte rédigé en français, la fréquence des lettres est la suivante :
E : 17,76 %
S : 8,23 %
A : 7,68 %
N : 7,61 %
T : 7,30 %
I : 7,23 %
les suivantes étant : R,U,L,O,C...

Les bigrammes (ensemble de deux lettres consécutives) les plus fréquents sont, pour 10000 : E S : 305 — L E : 246 — E N : 242 — D E : 215 — R E : 209 — suivis de O N — Q U — N T...
et enfin les trigrammes les plus répandus sont : E N T — E D E — L E S — L L E — Q U E — A I T...

Les méthodes de codage sont nombreuses. La première est celle de la substitution.



LA SUBSTITUTION

La substitution consiste à remplacer chaque lettre du texte clair par une lettre, un signe ou un nombre.

a) la substitution simple remplace chaque lettre par une lettre correspondante prise dans le même alphabet décalé de n lettres.

Exemple : **F K D P S L R Q** est la substitution de **C H A M P I O N** avec un décalage de trois lettres.

Ce système s'appelle le « Jules César », en raison de son utilisation fréquente par le général romain.

b) la substitution double s'obtient en faisant varier le décalage, à chaque lettre, par l'usage d'une clef numérique.

Exemple : **F J B M S K P N** est la substitution de
C H A M P I O N avec la clef numérique
3 2 1 0 3 2 1 0

c) la substitution à simple clef utilise un alphabet apparemment désordonné, tel que :

O B J Q Y I C K R Z S D L T E F M V A G N W U H P X
auquel on fait correspondre un alphabet normal :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

et qui donnera pour : **C H A M P I O N**
J K O L F R E T

d) la substitution à double clef applique au cas précédent une clef de décalage numérique et fera de :

avec la clé 3210 : **C H A M P I O N**
I Z B L A S F T

Il est certain que l'alphabet apparemment désordonné, utilisé au paragraphe c) précédent, ne peut être retenu par cœur. Il provient d'une clef, dont voici l'exemple de formation.

La clef est le mot **O I S E A U**

sous chaque lettre on écrit horizontalement la suite des lettres (moins celles déjà utilisées)

B C D F G H
J K L M N P
Q R T V W X
Y Z

puis on fait le relevé vertical par colonne,
soit : **O B J Q Y I C K R Z S D...** etc.

On peut également fabriquer des clefs numériques plus complexes, en prenant des mots-référence et en numérotant les lettres dans leur ordre alphabétique.

Exemple : **S Y M P H O N I E**
8 9 4 7 2 6 5 3 1

D'autres systèmes de codage font appel à une deuxième méthode, la transposition.

par Jean-Jacques Bloch



LA TRANSPOSITION

C'est le mélange de toutes les lettres d'un texte clair, sous forme d'une gigantesque anagramme. Ce mélange s'obtient de plusieurs façons :

a. la transposition simple à clef, qui consiste à utiliser une clef littérale, telle que : **S Y M P H O N I E**

que l'on transforme en clef numérique : **8 9 4 7 2 6 5 3 1**

sous laquelle on écrit, horizontalement le texte clair :

S	Y	M	P	H	O	N	I	E
8	9	4	7	2	6	5	3	1
N	O	U	S	V	O	U	S	I
N	F	O	R	M	O	N	S	Q
U	E	M	A	R	I	A	N	N
E	P	A	S	S	E	R	A	L
U	N	D	I	P	R	E	N	D
R	E	L	E	S	R	E	L	E
V	E	S	D	U	M	O	I	S

ce qui donne, en relevant les colonnes par ordre numérique, le texte cryptographique :

I Q N L	D E S V	M R S P	S U S S	N A N L
I U O M	A D L S	U N A R	E E O O	O I E R
R M S R	A S I E	D N N U	E U R V	O F E P
N E E				

Le déchiffrement d'un message de ce genre se fera en juxtaposant des portions du message pour trouver des bigrammes possibles. Ici, en recherchant l'accouplement de la lettre Q avec les U :

I Q N L D E	I Q N L D E	I Q N L D E	I Q N L D E	I Q N L D E
S U S S N A	I U O M A D	S U N A R E	N U E U R V	E U R V O F
1	2	3	4	5

Cette recherche ne laisse déjà subsister que les possibilités 3 et 4 et se poursuit par la recherche des trigrammes.

b. la transposition double, qui répète la transposition simple avec une autre clef.

c. la transposition à tableau : on prépare autant de tableaux de 25 lettres que le message contient de fois 25 lettres. Si le dernier tableau est incomplet, on finit de le remplir avec des lettres nulles.

Exemple :

L A T R A	N S P O S	I T I O N	S I M P L
E E S T U	N E M E T	H O D E D	E C H I F
F R E M E	N T Q U I	M O D I F	I E L O R
D R E D E	S L E T T	R E S E N	U N E S E
U L E E T	U N I Q U	E O P E R	A T I O N

En relevant par exemple les lettres selon les diagonales, de gauche à droite et de haut en bas, de chaque carré et en commençant par le coin inférieur gauche du carré de gauche, on obtient le cryptogramme suivant :

U D L F R	E E R E E	L E E D T	A S M E T	T E R U A	U S N N L
I N T E Q	N E Q T U	S M U T P	E I O T S	E R O M E	P H O S E
I O D E R	T D I N I	E F O D N	A U T I N	I E E E O	S C L S N
I H O E M	I R P F L				

L'ordre d'inscription du clair et le mode de relèvement de crypto offrent évidemment de muitiples possibilités ; mais une fois définis, ils restent invariables, afin que tous les messages soient chiffrés de façon identique.

Voilà donc quelques données initiales, sur lesquelles nous aurons l'occasion de revenir. Aussi rudimentaires soient-elles, elles nous permettent déjà de jouer ; et de vous poser un certain nombre de problèmes.

Page suivante,
6 problèmes
pour tester vos dons
de décodeur.

saurez-vous déchiffrer ces six messages ?

Le premier est très facile. Le second, quoique relativement simple, peut vous faire sécher un bon moment si vous êtes débutant dans ce domaine. Ne vous découragez pas et résistez à la tentation de vous précipiter sur les solutions.

1

ROVH	GRMF	GROV	WZGG	VMWI
VWVM	LFEV	OOVH	RMHG	IFXG
RLMH	XVNL	RHXR		

2

solutions page 94

Les quatre problèmes suivants sont beaucoup plus difficiles. C'est pourquoi nous vous laissons deux mois pour chercher les solutions qui ne paraîtront que dans le n° 3 de Jeux et Stratégie. Bon courage !

3

OLSQ	NRFG	AHMN	RHDN	YEEU
TFHS	GETU	TERE	TTES	EEFA
LPEH	ECEU	RNEI	DTEY	CIBI
MIEM	RELQ	EFCE	PSDE	TRIS
ASCP	EDRZ			

4

LFET	RSCI	EDLI	OMEE	RNEC	CDTU
RRNN	UTII	TAEO	TESR	NSLS	IIEQ
MUSO	PXCR	PPIO	EROE	CLIU	NEMR
ESPE	TDLA	ESEL	SLDT	UDUE	ETSC
XDOI	EICT	LHDE	IIVA	DSFE	GEAR
ESSL					

5

3128 12228 11030 11924 5324 5028 928 11510
9522 7021 112 14 9317 126 12521 529 11027
513 12023 11533 11512 3118 9025 127 30 5521
529 11027 530 5317 18 615 9014 6030 12023
5024 4227 521

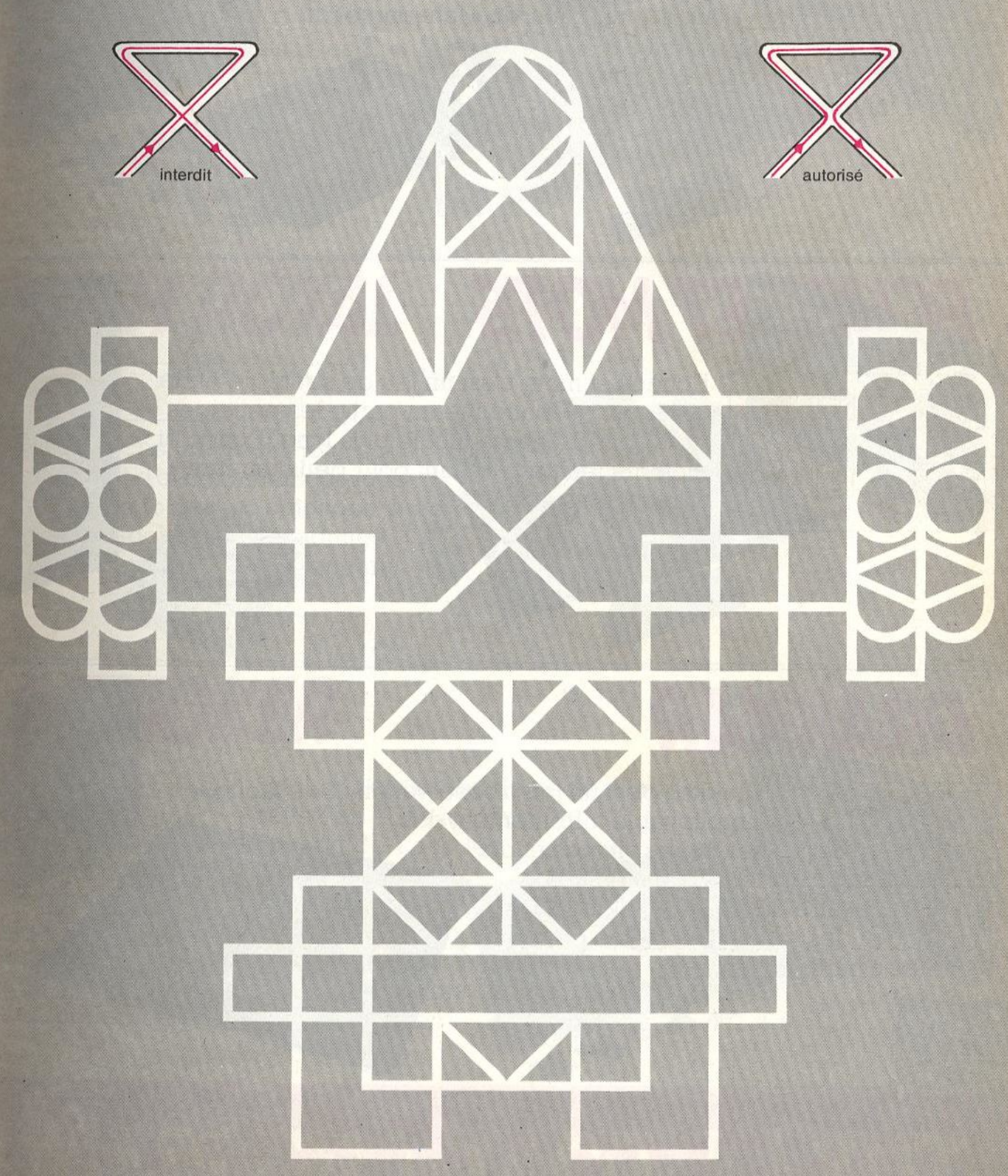
6

4312	8512	2285	1103	0511	9244
5324	4502	8392	8511	5104	9522
4702	1311	2214	4931	7312	6512
5213	5295	1102	7351	3512	0235
1153	3511	5124	3118	4902	5450
2444	2273	5210			

solutions dans le n° 3

la continuité sans changement

Avec un crayon,
vous devez parcourir tout ce dessin d'un trait unique
et continu qui ne se croise jamais.



solution dans le n° 3

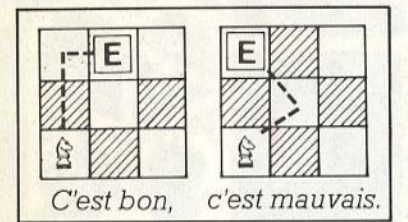
CONTRAT 500

75 Points [5] : 2+2+1
Ça, c'est excellent.

Contrat 500, c'est un jeu intelligent et plein de suspense où l'on retrouve l'intérêt du Rami, du Mah-Jong et du Gin Rummy. Pour toute la famille à partir de 10 ans, Contrat 500 amuse 2, 3 ou 4 joueurs.



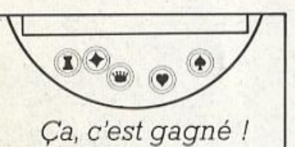
ECHEC ET MOTS



C'est bon, c'est mauvais.

Echecs et mots, c'est un jeu de stratégie et de réflexion qui combine en partie les principes des "échecs" et du "mot le plus long". Échec et mots, un jeu passionnant pour deux joueurs, adolescents et adultes.

DRAKKAR


Ça, c'est gagné !

Drakkar, c'est un jeu d'observation et de tactique : l'impitoyable affrontement des seigneurs vikings et de leurs clans pour la conquête du titre de "Roi des Vikings". De l'imprévu et des rebondissements pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.





LES CHIFFRES CROISES

33 = [11] [4] [1] [12] ← [5] *Ça, c'est bon.*

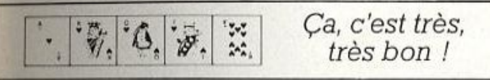
16 = [5] [8] [2] ↛ [3] *Ça, c'est faux !*

Chiffres Croisés, c'est un jeu de réflexion et de calcul mental basé sur les nombres. A partir de 7 ans, Chiffres Croisés est une excellente gymnastique intellectuelle.

M.B.C.

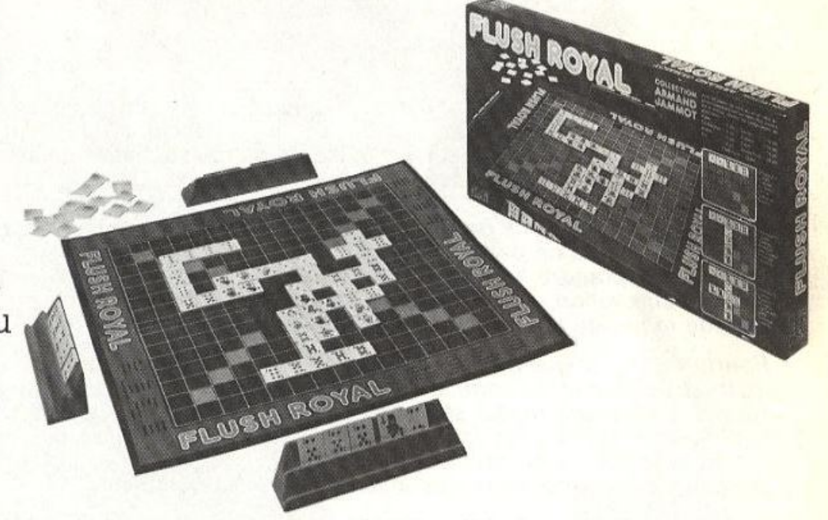


FLUSH ROYAL

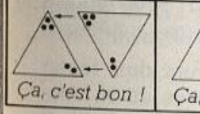


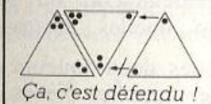
Ça, c'est très, très bon !

Flush Royal, c'est un grand jeu de chance et d'observation qui vous fera éprouver toutes les émotions du poker. Pour adolescents et adultes, Flush Royal amuse 2, 3 ou 4 joueurs.

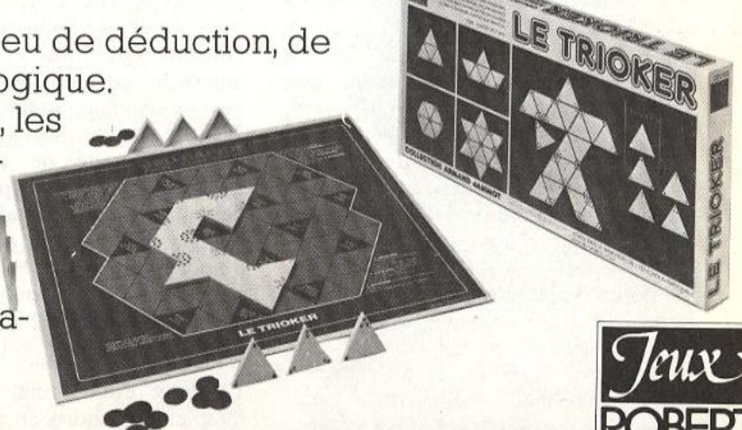


LE TRIOKER


Ça, c'est bon !


Ça, c'est défendu !

Trioker c'est un jeu de déduction, de réflexion et de logique. A partir de 7 ans, les enfants jouent au puzzle seuls, aux dominos à plusieurs, et au jeu des champions à deux. Trioker développe leurs facultés de raisonnement et constitue une excellente introduction aux mathématiques modernes, pour les parents aussi.



Jeux ROBERT LAFFONT

S IDEES D'ARMAND JAMMOT.

liaisons dangereuses



Essayer d'établir une classification des jeux, même en se limitant comme nous aux jeux de réflexion, est un exercice délicat. Cependant certains groupes apparaissent vite. Il est difficile de ne pas admettre de solides liens de parenté entre le bridge, la belote et le tarot par exemple. Même les échecs et les dames, pourtant si différents, ont en commun le type de terrain et le but du jeu (prendre une partie ou la totalité du matériel de l'adversaire). Mais on se perd vite à ce petit jeu. Les wargames aussi se jouent sur des cases où l'on doit prendre les pièces de l'adversaire. Mais se sont également des jeux de simulation, comme le Monopoly, qui est aussi un jeu de parcours comme le jeu de l'Oie ou le backgammon, etc.

Pourtant, si l'on parvient à les réunir de manière rationnelle, il est fort instructif d'étudier en commun les différents jeux d'une même famille. Il en ressort certes des règles stratégiques communes, mais apparaissent également de manière plus frappante, qualités, défauts ou lacunes des règles respectives. Et, ce qui nous semble le plus intéressant, c'est de mettre en évidence des « vides » ; et aux inventeurs de les combler !

Nous essaierons donc régulièrement de nous attacher ainsi à un groupe de jeux « du même type ». Sans avoir la prétention d'accomplir un travail théorique, nous espérons vous aider à mieux connaître le monde complexe et multiforme des jeux.

Nous commencerons par une famille à notre connaissance récente et trop peu exploitée : les jeux de liaison. Sur un terrain délimité, chaque joueur doit tenter de relier deux bords en posant, mais sans les déplacer par la suite, ses pièces. Ce mécanisme est très riche et se prête, en général, parfaitement à la réflexion stratégique, voire l'analyse mathématique. Nous vous présentons quatre de ces jeux en commençant par le « père » de la famille, le plus célèbre.

HEX

Quel jeu peut se vanter d'une naissance plus prestigieuse ? Il fut en effet inventé en 1942 par un chercheur danois Piet Hein, de l'institut Niels Bohr de physique, qui travaillait sur le célèbre théorème des 4 couleurs (1). Le jeu devint vite célèbre au Danemark sous le nom de Polygon. Il semble bien pourtant que John F. Nash, étudiant américain en mathématiques, en ignorait l'existence, quand il proposa en 1948 le même jeu à ses camarades de l'Université de Princeton. John F. Nash est devenu par la suite l'un des plus grands spécialistes de la théorie des jeux. Quant au jeu lui-même, d'abord connu aux États-Unis sous le nom de « Nash » ou « John », il fut enfin édité en 1952 par Parker Bros. Inc, célèbre pour son « Monopoly ».

Le nom commercial de « Hex » fut simplement choisi en raison des cases hexagonales du plateau.

Il se joue en effet sur 121 cases hexagonales disposées en un losange 11 × 11. Deux des bords opposés sont généralement rouges, les deux autres noirs (évidemment, on peut choisir n'importe quelles autres couleurs).

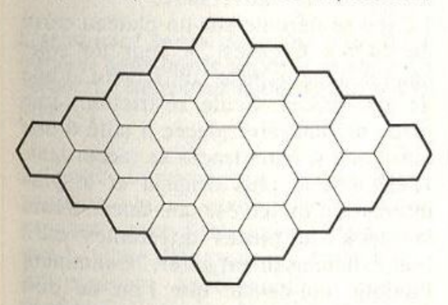
Chacun des deux joueurs doit tenter de former avec les pièces de sa couleur une chaîne ininterrompue reliant les deux bords de la même couleur. A tour de rôle, chaque joueur pose une pièce sur n'importe quelle case du plateau. Il n'y a pas de prise et les pièces sont placées définitivement. Premier fait remarquable, il ne peut y avoir de partie nulle, car on ne peut empêcher son adversaire de former sa chaîne qu'en en formant une soi-même.

Il en découle une deuxième loi, celle-ci moins évidente : il existe une stratégie gagnante pour le premier joueur. On peut facilement vérifier le fait sur des « mini-Hex », 2 × 2, 3 × 3 ..., jusqu'à

par Alain Ledoux

UN MAXI-HEX 14 × 14 avec ses billes rouges, un joueur a relié d'une ligne continue ses 2 bords opposés. Il a gagné.

des terrains de 5 cases de côté, il n'est pas trop difficile de trouver la solution. Mais si l'on dépasse cette dimension, l'analyse devient vite impossible.



UN MINI-HEX 5 × 5. Il est facile de vérifier que le premier joueur gagne toujours, même s'il ne joue pas son premier coup au centre, ce qui est considéré comme la meilleure stratégie.

Pourtant, dès 1949, John F. Nash avait prouvé de jolie manière, l'existence de cette stratégie gagnante pour le joueur qui commence. Voici, très grossièrement résumée, sa démonstration (les puristes nous excuseront... et chercheront à la formuler plus rigoureusement).

1. Il n'y a pas de partie nulle. L'un des deux joueurs gagne toujours. Il doit donc y avoir une stratégie gagnante pour le premier ou le second joueur (2).

(1) « Quatre couleurs suffisent pour colorer une carte géographique de telle sorte que 2 pays de même couleur n'aient jamais une frontière commune. » La démonstration récente (1976) permise par la puissance des ordinateurs, fait encore l'objet de discussions théoriques.

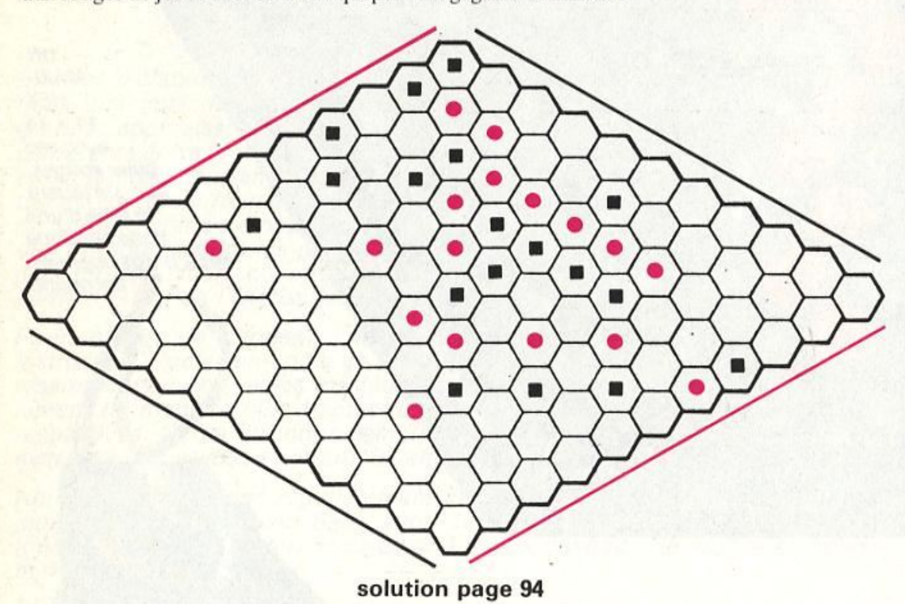
(2) Ce point mérite peut-être une discussion. Nous attendons les avis de nos lecteurs mathématiciens.

2. Supposons qu'il existe une stratégie gagnante pour le second joueur.
3. Le premier joueur pose sa première pièce. Le second joueur fait de même. S'il ne tient pas compte de sa première pièce, le premier joueur peut alors adopter la stratégie gagnante pour le joueur en second avec simplement une pièce en plus.
4. Il est facilement vérifiable que cette pièce en plus, ne peut constituer le moindre handicap. Au pire, on peut admettre qu'elle ne joue aucun rôle, mais elle représente en fait un avantage. Le premier joueur doit donc gagner.
5. Ce qui est contradictoire avec la proposition 2. Cette dernière doit être rejetée et d'après la proposition 1, il faut admettre l'existence d'une stratégie gagnante pour le premier joueur. CQFD.

Fort heureusement pour le jeu, si l'on a pu démontrer l'existence d'une stratégie gagnante pour le premier joueur, personne ne l'a encore trouvée !

POUR VOUS ENTRAÎNER

Voici un joli problème proposé par David L. Silverman dans son ouvrage classique sur les jeux « *Your move* » (Mac Graw Hill Édit.).
Les noirs ont commencé la partie et ils semblent être proches de la victoire. Mais c'est à présent aux rouges de jouer et ce sont eux qui peuvent gagner. Comment ?



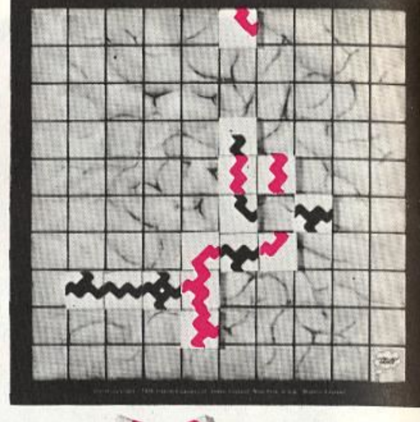
solution page 94

Si vous ne connaissiez pas Hex et si, comme nous l'espérons, vous commencez à y jouer, ne vous laissez pas dérouter par vos premières impressions. Vous aurez sans doute du mal, au début à comprendre que le gain du premier joueur n'est pas évident. En effet, si vous essayer de bloquer sa progression en vous plaçant immédiatement devant lui, il vous contournera toujours. Il est vrai que le joueur en premier possède un gros avantage, mais une défense efficace peut s'établir à distance. Hex est un jeu plus stratégique que tactique.

Enfin, si au contraire, vous jouez en premier et que votre adversaire gagne toujours méfiez-vous : ou il est vraiment plus fort que vous ou il emploie le même subterfuge que Claude Shannon. Martin Gardner raconte en effet dans *« Mathematical puzzles and diversions »*, que ce génial précurseur de l'informatique avait construit une machine électronique qui gagnait en jouant en second, même contre des experts ! En fait, peu de joueurs étaient assez soupçonneux pour vérifier les dimensions du plateau. S'ils avaient compté les cases, ils se seraient aperçus que les deux bords que la machine devait relier étaient distants d'une case de moins que les deux autres !

THOUGHTWAVE

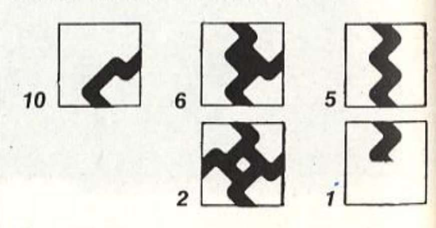
Dû au célèbre Eric Solomon, ce jeu beaucoup plus récent reprend le principe de base de Hex : chaque joueur doit tenter de relier deux côtés du





Le joueur qui a les pièces rouges tente d'établir une liaison nord-sud ; celui qui a les noires, une liaison est-ouest. Toutes les pièces, rouges ou noires, participent en commun aux tracés des deux joueurs.

plateau. Mais il introduit deux nouveaux éléments :
1. les joueurs disposent de pièces de 5 formes différentes en nombre inégal. Chaque joueur dispose de :



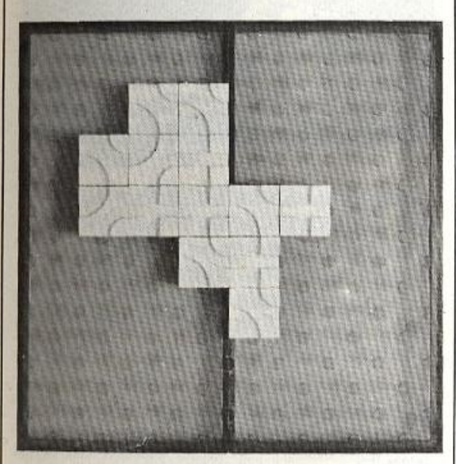
Ces pièces sont rouges pour un joueur, noires pour l'autre.

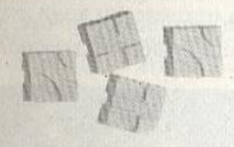
2. le tracé d'un joueur peut emprunter les pièces de l'adversaire.
Le jeu se déroule sur un plateau carré de 10 × 10 cases. A tour de rôle, chaque joueur pose, où il veut, l'une de ses pièces. Seule restriction, une pièce ne peut être placée à côté d'une autre que si leurs tracés se raccordent. L'élément le plus original et le plus intéressant du jeu est sans aucun doute le stock de pièces différentes qu'il faut astucieusement gérer. Notamment l'unique cul-de-sac que l'on ne doit utiliser qu'en toute dernière extrémité. Un jeu passionnant qui n'est hélas plus en vente. On annonce une prochaine réédition. Nous ne pouvons que l'espérer...

TURNABOUT

Nouvelle originalité avec cet autre jeu américain : ici, les rôles des deux joueurs ne sont pas identiques. L'un, « attaquant » doit encore tenter de relier n'importe lequel des deux bords opposés. L'autre, en revanche « défenseur » doit l'en empêcher. Les deux joueurs disposent de pièces identiques, mais présentant deux faces différentes. Cependant, les chemins de deux pièces posées côte à côte se raccordent toujours.

Le jeu se déroule sur un plateau carré 8 × 8. A tour de rôle, chaque joueur pose où il veut une pièce tournée du côté de son choix. Les rainures des pièces contiguës se raccordent pour former des parcours. A l'attaquant de faire en sorte que l'un des parcours relie deux côtés opposés (il ne peut tourner à angle droit sur une pièce en croix), au défenseur de l'en empêcher. Il n'y a que 32 pièces pour 64 cases.



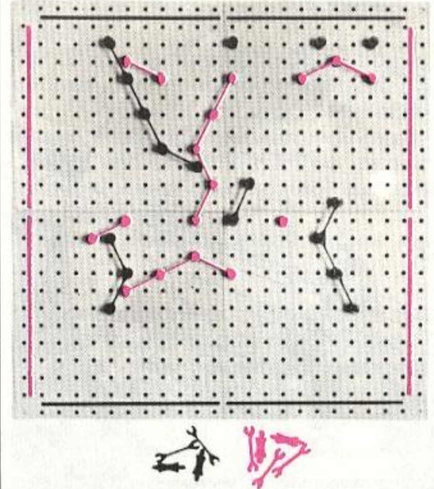


L'attaquant tente de relier d'un tracé continu deux bords opposés quels qu'ils soient. Le défenseur tente de l'en empêcher.

La notice imprimée sur la boîte, laisse supposer qu'il existe une stratégie gagnante pour l'attaquant. Il est vrai que la tâche défenseur n'est pas aisée. En essayant de bloquer un chemin nord-sud, il risque de créer lui-même un chemin est-ouest et vice-versa. Cependant, la stratégie gagnante pour l'attaquant ne nous a pas semblé évidente. Des lecteurs ayant étudié ce jeu pourraient-ils nous aider ?...

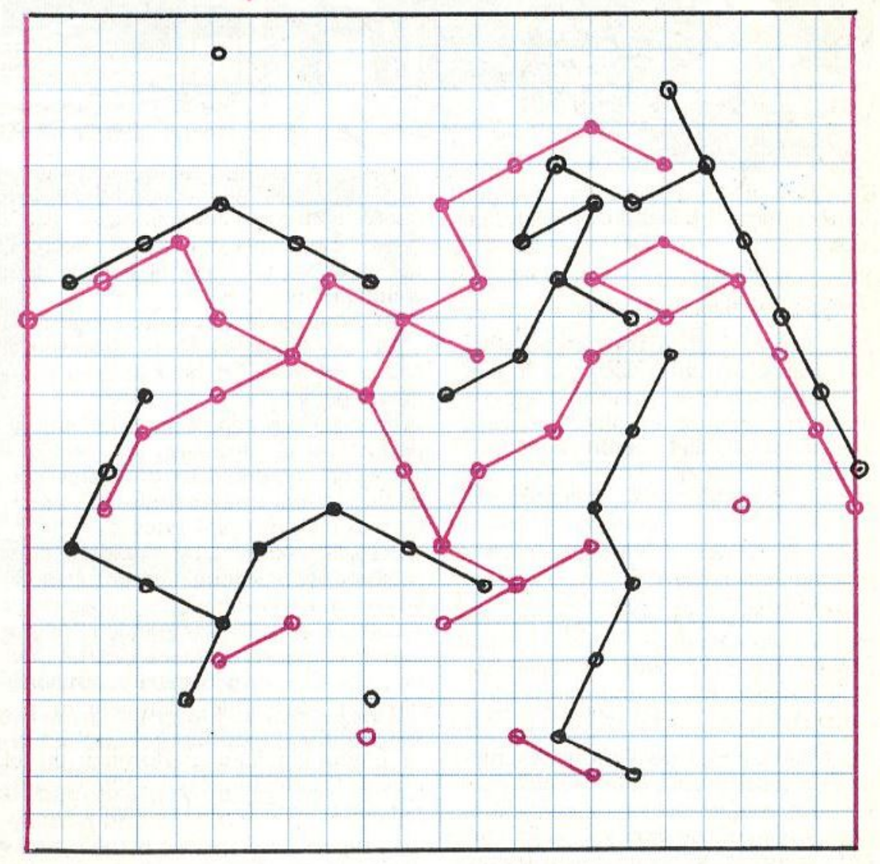
TWIXT

Plus proche de l'idée primitive du jeu de liaison apparaissant dans Hex, Twixt présente toutefois, grâce à un matériel astucieux, un mécanisme original.



Ici encore, chacun des deux joueurs se voit attribuer deux côtés opposés qu'il doit relier avec ses propres pièces. Mais c'est dans la manière de réaliser la liaison, que réside l'originalité du jeu. A tour de rôle, chaque joueur place une de ses fiches où il veut dans l'un des 576 trous du plateau carré (24 × 24). Lorsque deux (ou plusieurs) de ses fiches sont distantes d'un saut de Cavalier aux échecs, il peut se placer entre elles une (ou des) barrettes de la même couleur. Et ce sont les barrettes, et non les fiches, qui constituent son chemin. Deux barrettes ne peuvent se croiser.

Ce jeu intéressant a l'avantage, vous l'aurez certainement remarqué, de pouvoir être pratiqué sur du papier quadrillé avec deux stylos de couleurs différentes. Voici un exemple, sur un carré 22 × 22, où les rouges ont gagné : ils ont relié leurs deux côtés.



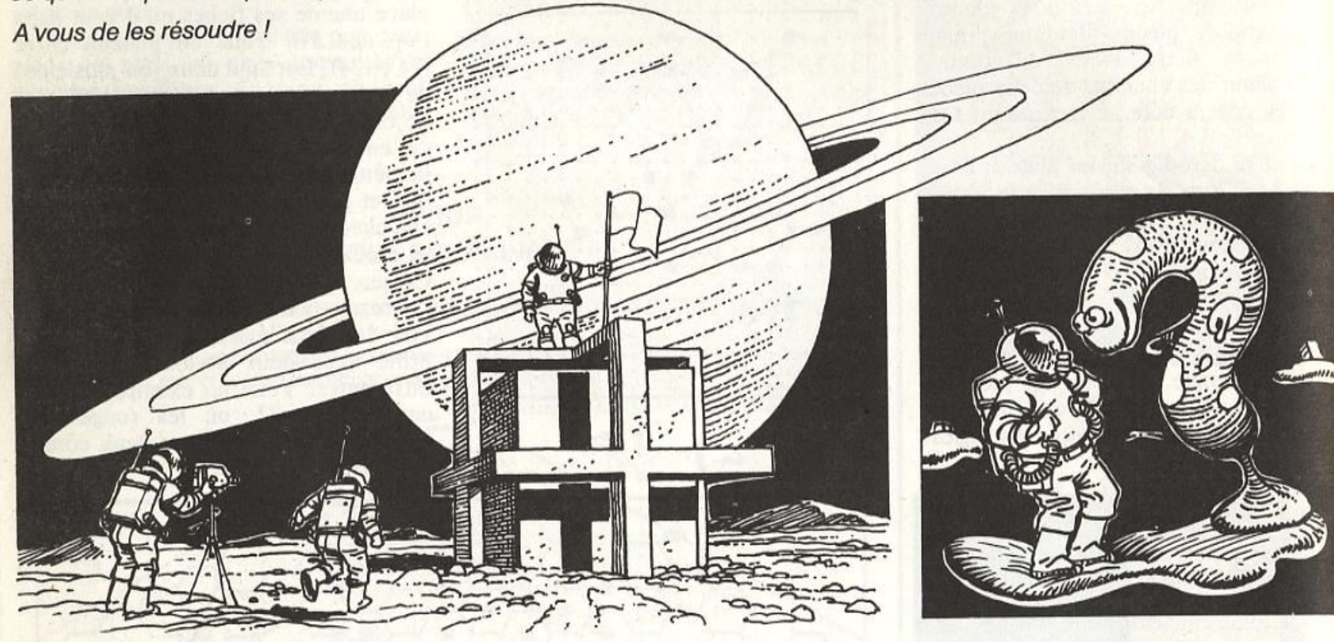
Cette dernière remarque est en fait un appel à votre imagination. Jeux & Stratégie espère devenir un véritable trait d'union entre ludomanes. Alors n'hésitez pas : si vous avez inventé un jeu simple ne nécessitant aucun matériel particulier (autre que des objets courants tels que papier quadrillé, allumettes ou même dés, cartes ou damiers) envoyez-nous ses règles et au moins un exemple de partie. Nous publierons les meilleurs et leurs auteurs recevront un abonnement à Jeux & Stratégie. A vous de jouer !

questions de logique

PETIT TRAITÉ DE LOGIQUE A L'USAGE DES VOYAGEURS SPATIO-TEMPORELS

Chapitre premier : au XXIIe siècle, les Terriens parviennent enfin à établir les contacts avec les redoutables Centauriens, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes... de logique.

A vous de les résoudre !



Rappelons d'abord brièvement quelques dates importantes de la conquête de l'espace :

2001 : un artefact est trouvé sur Titan, le plus gros satellite de Saturne.

2021 : après vingt ans d'efforts acharnés, les savants arrivent à décrypter le message laissé sur Titan, émanant d'une civilisation originaire d'une planète tournant autour d'Alpha du Centaure.

2051 : une expédition est lancée vers cette planète.

2101 : 28 février - L'astronef terrien se pose sur cette planète.

2101 : 1er mars - L'astronef terrien repart se mettre en orbite autour de la planète avant que la coque ne soit complètement rongée par l'atmosphère ultra-corrosive.

2121 : après vingt ans d'efforts acharnés, les Terriens arrivent à établir le dialogue. En effet, comme on l'apprit plus tard, les Centauriens ont un sens inné du Jeu et de la Logique, et ne comprennent les rapports entre individus qu'avec le désir de tromper autrui et de connaître la valeur de son sens logique.

En outre, les Centauriens sont divisés en quatre sexes :
- les Véridiques, qui disent toujours la vérité, et dont le nom commence par V,
- les Menteurs, qui mentent toujours, et dont le nom commence par M,
- les Changeants, qui tantôt mentent, tantôt disent la vérité, et dont le nom commence par C,
- les Fous, pour qui toute proposition vraie est fausse et toute proposition fausse est vraie, et dont le nom commence par F.

Rien dans leur apparence extérieure ne permettant de distinguer les différents sexes, on comprend les difficultés auxquelles se sont trouvés confrontés les valeureux premiers explorateurs.

Quelques exemples de situations nous permettront de conseiller utilement le voyageur spatio-temporel, auquel nous recommandons la plus grande prudence dans ses rapports éventuels avec les Centauriens. Ces derniers sont en effet horriblement susceptibles, détestent ne pas être compris, et, lorsqu'ils sont en colère, projettent sur leur interlocuteur un jet d'acide fluorhydrique pur à 300 °C transperçant n'importe quel scaphandre.

Première situation : un Centaurien dit : « Je m'appelle Vaaa ; quel est mon sexe ? »

Il s'agit là d'une question élémentaire, à laquelle le Centaurien attend bien sûr une réponse immédiate. Après quelques secondes de réflexion, l'interlocuteur aura la possibilité d'assister au gonflement (préparatoire à l'éjection) de la poche contenant l'acide fluorhydrique, le tout prenant une agréable teinte vert-violacé du plus bel effet.

Le voyageur spatio-temporel est donc invité à répondre vivement que le sexe de son interlocuteur peut être quelconque.

Deuxième situation : un Centaurien dit : « Je m'appelle Mbbb ; quel est mon sexe ? »

Question un peu plus complexe, mais à laquelle il faut également répondre sans



par Jean-Claude Baillif

délai. Le Centaurien est un Changeant ou un Fou.
Cette situation est particulièrement délicate, car certains Centauriens se vexent lorsqu'on les traite de Fou, et lorsqu'ils se vexent... !

Troisième situation : un Centaurien dit : « Je m'appelle Cddd ; quel est mon sexe ? »
Il faut répondre que votre interlocuteur ne peut pas être un Véridique.

Quatrième situation : un Centaurien dit : « Je suis un Fou ; quel est mon sexe ? »
Là encore, votre interlocuteur peut être tout, sauf un Véridique. (1)

En conclusion, compte tenu des risques évoqués lors de l'examen de la première situation, nous ne pouvons que recommander au voyageur spatio-temporel de ne jamais demander à un Centaurien son nom ou son sexe !
Et maintenant, à vous de jouer.

1 JE SUIS UN MENTEUR...

Un Centaurien prononce la phrase, « Je mens », non pas dans le sens « Je suis un menteur », mais dans le sens, « La phrase que je prononce en ce moment est un mensonge ».
Qu'en concluez-vous ? Fou

Les Centauriens ont le sens du jeu, mais tout de même un certain sens de la mesure. Aussi les Fous furent-ils exclus des premiers contacts avec les Terriens. Il en sera de même dans les problèmes suivants, où nous supposerons que tous les Centauriens raisonnent en termes de logique, et que leurs affirmations sont, ou vraies, ou fausses.

2 J'AI DÉJÀ MENTI...

Vous posez la question à un Centaurien : « Avez-vous déjà menti ? »
Que peut-il vous répondre ?
S'il vous répond « oui », qu'en déduisez-vous ? Changeant

3 HISTOIRE DE FAMILLE

Le voyageur spatio-temporel s'imaginera aisément ce que peut être la vie de famille chez les Centauriens, puisque chaque famille est composée d'un Véridique, d'un Menteur, d'un Changeant et d'un Fou.
Par ailleurs, pour simplifier les choses, les enfants restent de sexe indéterminé jusqu'à la puberté, qui se produit généralement vers le 15e cycle (un cycle correspond à une révolution de leur planète autour d'Alpha du Centaure, qui dure environ 49 ans).
Chaque Centaurien a donc quatre parents.

Un Véridique vous présente trois autres Centauriens, que nous désignerons par . aaa, . bbb et . ccc pour la commodité de l'exposé (évidemment, on ne connaît pas leur initiales), et dit :
- **l'un d'entre eux au moins est mon parent ;**
- **si . aaa n'est pas mon parent, . bbb non plus, et réciproquement ;**
- **mais si . aaa est mon parent, . bbb n'est pas mon parent.**

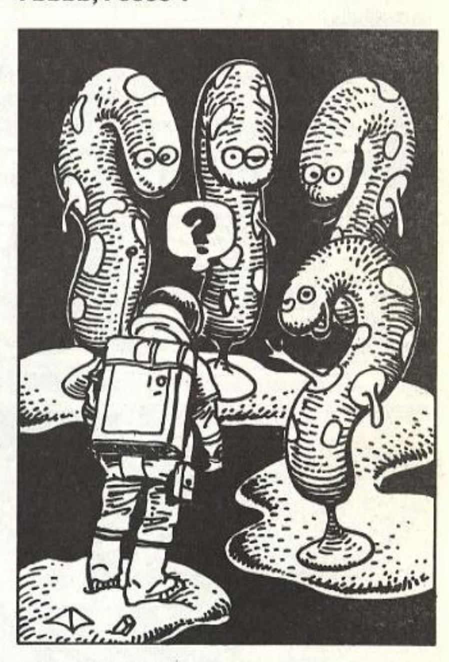
Quels sont les parents du Véridique ?
ccc



4 HISTOIRE DE FAMILLE
(deuxième version)

Un autre Véridique vous présente trois autres Centauriens que nous désignerons, pour les différencier des précédents par . aaaa, . bbbb, et . cccc, et dit :
- **l'un d'entre eux au moins est mon parent ;**
- **si . aaaa est mon parent, l'un des deux autres au moins est mon parent ;**
- **si . bbbb est mon parent, alors . aaaa n'est pas mon parent ;**
- **si . bbbb est mon parent et . cccc n'est pas mon parent, alors . aaaa est mon parent.**

Que pouvez-vous connaître des liens de parenté du Véridique avec . aaaa, . bbbb, . cccc ?



5 QUI A RAISON ? QUI A TORT ?

Dans les problèmes de logique, lorsqu'on précise qu'un individu dit la vérité, cela suppose qu'il la connaisse. Dans la réalité, il en est évidemment tout autrement. On peut dire la vérité et se tromper malgré tout.

Vous rencontrez quatre Centauriens en grande discussion, qui vous prennent à témoin. Chacun dit :
- **. aaa : j'ai raison**
- **. bbb : j'ai raison**
- **. ccc : . bbb a raison**
- **. ddd : . ccc et moi avons menti.**

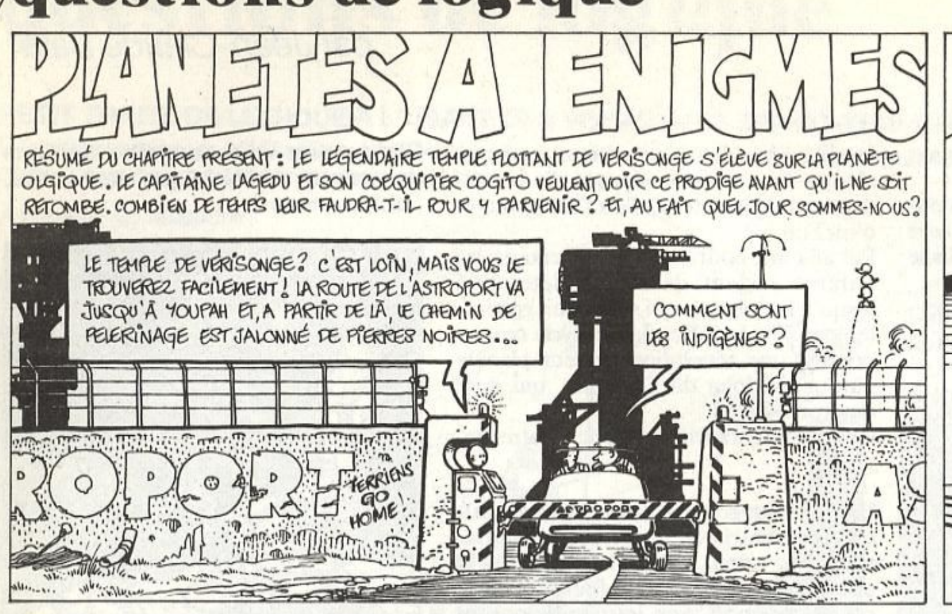
Qui a raison ? Qui a tort ?
bbb a raison

QUESTIONS DE LOGIQUE

Vous devez à présent être familiarisé avec les histoires de menteurs. A la page suivante, vous en découvrirez de nouvelles. La bande dessinée de Claude Lacroix, sur un scénario de Marie Berrondo, vous propose en effet, elle aussi, plusieurs problèmes logiques où les mensonges devront vous aider à découvrir la vérité.

solutions page 94

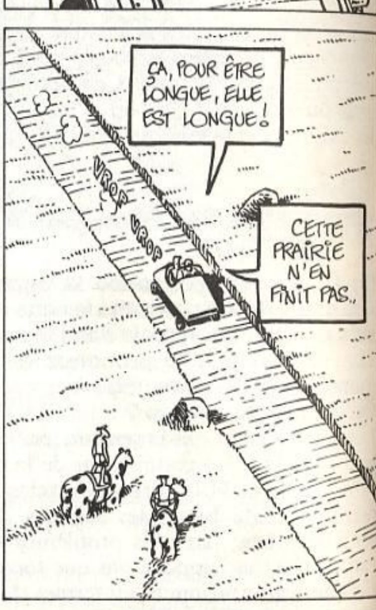
---
(1) Le Centaurien peut être un Fou, ce qui peut paraître contradictoire avec l'énoncé précisant que, pour le Fou, toute déclaration vraie est fausse. Voir à ce propos la rubrique logique du n° 1 de J & S, expliquant ce paradoxe apparent.

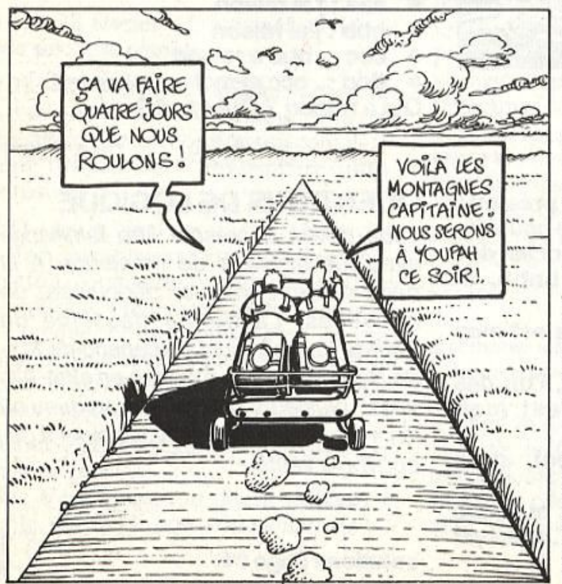

PLANETES A ENIGMES
RÉSUMÉ DU CHAPITRE PRÉSENT : LE LÉGENDAIRE TEMPLE FLOTTANT DE VÉRISONGE S'ÉLÈVE SUR LA PLANÈTE OLGIQUE. LE CAPITAINE LAGEDU ET SON COÉQUIPIER COGITO VEULENT VOIR CE PRODIGE AVANT QU'IL NE SOIT RETOMBÉ. COMBIEN DE TEMPS LEUR FAUDRA-T-IL POUR Y PARVENIR ? ET, AU FAIT QUEL JOUR SOMMES-NOUS ?
LE TEMPLE DE VÉRISONGE ? C'EST LOIN, MAIS VOUS LE TROUVEREZ FACILEMENT ! LA ROUTE DE L'ASTROPORT VA JUSQU'À YOUPAH ET, À PARTIR DE LÀ, LE CHEMIN DE PÈLERINAGE EST JALONNÉ DE PIERRES NOIRES...
COMMENT SONT LES INDIGÈNES ?
ROPORT
TERRIENS GO HOME
ASTROPORT
A


TOUTES LES TRIBUS D'OLGIQUE PRATIQUENT LE RITUEL DE VÉRISONGE. AINSI, LES MODERNES QUI ONT ADOPTÉ NOS RAFFINEMENTS TECHNOLOGIQUES MENTENT LE VENDREDI ET LE WEEK-END ET DISENT LA VÉRITÉ LES AUTRES JOURS..
PAR CONTRE, LES ANCIENS.. POUAH !


LES ANCIENS, CES PRIMITIFS ARRIÉRÉS QUI REFUSENT TOUTE CIVILISATION, MENTENT LE MARDI MERCREDI ET JEUDI. LES AUTRES JOURS SONT POUR EUX DES JOURS DE VÉRITÉ...
ASTROPORT


MAIS LE TEMPLE RETOMBE DANS TROIS SEMAINES ET LA ROUTE EST LONGUE. JE CRAINS QUE VOUS ARRIVIEZ TROP TARD...
VROP
VROP


ÇA, POUR ÊTRE LONGUE, ELLE EST LONGUE !
VROP
VROP
CETTE PRAIRIE N'EN FINIT PAS..


ÇA VA FAIRE QUATRE JOURS QUE NOUS ROULONS !
VOILÀ LES MONTAGNES CAPITAINE ! NOUS SERONS À YOUPAH CE SOIR !


J'AI MENTI HIER..
J'AI MENTI HIER..
QUELLE EST LA PROCHAINE ÉTAPE ?
OUALAH.
QUEL JOUR SOMMES-NOUS ?















OUI, CAPITAINE, REGARDEZ LÀ-HAUT! CAR LE TEMPLE FLOTTANT DE VÉRISONGE N'EST PAS ENCORE RETOMBÉ.

QUEL JOUR DE LA SEMAINE NOS DEUX HÉROS SONT-ILS ARRIVÉS À YOUPAH ? À OUALAH ? À HOURRAH ?

QUEL JOUR DE LA SEMAINE, ENFIN, SONT-ILS PARVENUS AU TEMPLE DE VÉRISONGE?

COMBIEN DE TEMPS EXACTEMENT LEUR A-T-IL FALLU POUR ACCOMPLIR TOUT LE VOYAGE ?



solution page 94

les



Un jeu français de la fin du XVIII[e] siècle. Les dominos sont imprimés sur des cartes. On pouvait jouer avec les points ou avec les images puisqu'elles se raccordaient également selon la règle.

Bibliothèque du Musée des Arts Décoratifs - Photo Armand Borlan

jouez avec...

dominos

Passe-temps d'aristocrates, devenu le plus populaire des jeux, le domino est aujourd'hui passé de mode. C'est injuste. Car outre sa règle la plus connue, il se prête à d'innombrables autres jeux et casse-tête.

On sait bien peu de choses sur l'origine des dominos. La Chine est souvent citée... D'aucuns remontent vers 200 après Jésus-Christ et en attribuent l'invention à un soldat, d'autres à un officier de la cour de l'empereur Hui Tsung au XIIe siècle. Malgré ces mentions « historiques », on ne connaît pas de jeux antérieurs au XVIIIe siècle. Les plus anciens que l'on ait pu retrouver sont ceux que fabriquaient les marins, sur les mers lointaines, avec les moyens du bord : l'os de baleine...

Sur le Continent, les premiers dominos étaient de petite taille, faits d'ivoire ou d'os blanc sur une plaque d'ébène ou d'os noir.

La passion des dominos apparut tout d'abord en Italie au début des années 1700 puis elle gagna la France et ses cafés.

Certains affirment que leurs couleurs noire et blanche rappelaient tellement les costumes de bal sous lesquels se dissimulaient élégamment les intrigues amoureuses ou...affairistes du XVIIIe siècle que les Français baptisèrent le jeu du nom de ce vêtement...

Plus vraisemblable paraît être la relation que d'autres font avec le dominotier, fabricant de papiers coloriés utilisés pour certains jeux de société comme le loto ou le jeu de l'oie.

« Bien peu de gens savent apprécier la place que le jeu de dominos tient dans la vie parisienne » s'offusque Eugène Briffault dans la revue mensuelle des Échecs et autres jeux, le Palamède, en mars 1843, « sa popularité est la plus grande des popularités connues, poursuit-il, il n'est pas d'homme d'État, d'artiste, d'écrivain, d'orateur, d'académicien, de banquier, de prince, de comédien, de souverain même, qui ne puisse être jaloux de cette faveur »... !

Un fou du domino cet Eugène Briffault ! mais quelque peu élitiste : Il ne craint pas de saluer ce jeu, qu'il vénère, comme un bourgeois de Paris qui jamais ne se commet avec un laquais ou un cocher. De la Bastille au Quartier Latin en passant par le Palais Royal, les cafés étaient alors le théâtre de parties acharnées, à deux, à trois ou à quatre, réservées à l'intelligentzia, masculine cela va sans dire (la fréquentation des débits de boisson et la pratique du jeu figuraient l'une et l'autre en bonne place sur la longue liste des choses qu'une femme convenable ne pouvait se permettre !)

Si aujourd'hui le jeu de domino est le plus souvent l'apanage des esprits enfantins, il était hier celui d'une intelligence délicate... « Le jeu de dominos, dit encore Eugène Briffault dans sa grandiloquence, a des profondeurs mathématiques dignes des méditations les plus doctes ; peu de têtes ont été assez vastes et assez puissantes pour les sonder toutes... »

Jeux et Stratégie qui a la tête « bien pleine » mais aussi « bien faite » vous propose ainsi de renouer avec la tradition du XIXe siècle car il est vrai que les dominos, jeux de table et de pions, offrent des possibilités d'alignements, de figures, de constructions aussi, qui peuvent passionner les esprits les plus inventifs !

Les dominos constituent un matériel exceptionnellement riche en possibilités. Les jeux que l'on peut pratiquer avec ces petites plaquettes d'ivoire et d'os, de bois ou (hélas) de plastique, sont innombrables même sans parler des jeux de construction où l'on s'en sert comme de vulgaires briques ou le jeu stupide qui consiste à les aligner debout, à en pousser un, et admirer la longue file s'écrouler. Souvenons-nous tout de même que ce passe-temps peu intellectuel a naguère donné son nom à la stratégie américaine chère à Henry Kissinger !

Revenons plutôt aux jeux de réflexion. Avec d'abord le jeu classique, puis avec 7 variantes différentes qui, nous l'espérons, vous donneront envie de redécouvrir un jeu injustement demodé.

LES DOMINOS « CLASSIQUES »

Le joueur peut poser un 3 (3-0 ou 3-6) à gauche du 3-2 ou un 6 (6-3 ou 6-4) en dessous du 6-2

JOUEURS : 2, 3 ou 4

MATÉRIEL : 28 dominos, petits rectangles divisés en deux et portant des points représentant toutes les combinaisons du double-blanc au double-6. Les « doubles » ont leurs deux moitiés identiques, ceux qui ont leurs deux moitiés différentes sont appelés « simples ».

DISTRIBUTION : 7 dominos à 2 et 3 joueurs
6 dominos à 4 joueurs

BUT DU JEU : se débarrasser de ses dominos en réalisant une suite de manière à ce que les points portés sur les demi-dominos accolés soient de même valeur.

LE JEU : les dominos sont posés sur la table, points tournés côté tapis. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à son ou ses partenaires : le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. On repose les dominos, points cachés, on les mêle, puis chaque joueur en tire le nombre prévu selon le nombre de joueurs. Il les regarde mais les cache à l'adversaire. Le reste constitue le talon.

Le premier à jouer pose l'un de ses dominos, au choix, sur le tapis; le second en place un à la suite en respectant les règles suivantes :

- s'il s'agit d'un « simple », l'une de ses moitiés jouxte la moitié de même valeur du domino précédemment posé ;
- s'il s'agit d'un double, il est placé perpendiculairement au domino présentant une moitié libre de même valeur.

Le jeu se poursuit ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre, tant que les joueurs ont des dominos remplissant ces conditions. Si l'un d'entre eux n'en a pas, il « boude », ses adversaires continuant la pose. Le « boudeur » ne revient au jeu que lorsqu'une nouvelle combinaison lui permet de placer l'un de ses dominos.

FIN DU JEU : le joueur, qui le premier se débarrasse de tous ses dominos, gagne la partie et marque le total des points restés en possession de ses adversaires.

- tous les joueurs ont boudé, ils abattent alors leurs dominos restants : celui qui a le moins de points gagne la partie et marque le total des points restés en possession de ses adversaires.

DÉCOMPTE : les points à marquer sont ceux que portent les dominos, le double-blanc ne compte rien.

LES DOMINOS « EN PIOCHANT »

DISTRIBUTION : 7 dominos à 2 joueurs
6 dominos à 3 joueurs
5 dominos à 4 joueurs

Selon cette règle, le joueur qui « boude » n'est pas bloqué : au lieu de passer son tour, il pioche, au hasard dans le talon, des dominos jusqu'à ce qu'il en tire un qui lui permette de reprendre le jeu. Lorsque le talon est épuisé, le jeu devient identique au précédent.

LES DOMINOS A QUI PERD GAGNE

La suite se réalise de la même manière que précédemment, avec pioche ou sans pioche (selon la convention de départ) mais le principe du jeu est inversé : il s'agit de garder le plus grand nombre de points en sa possession.

LE SÉBASTOPOL

MATÉRIEL : 28 dominos

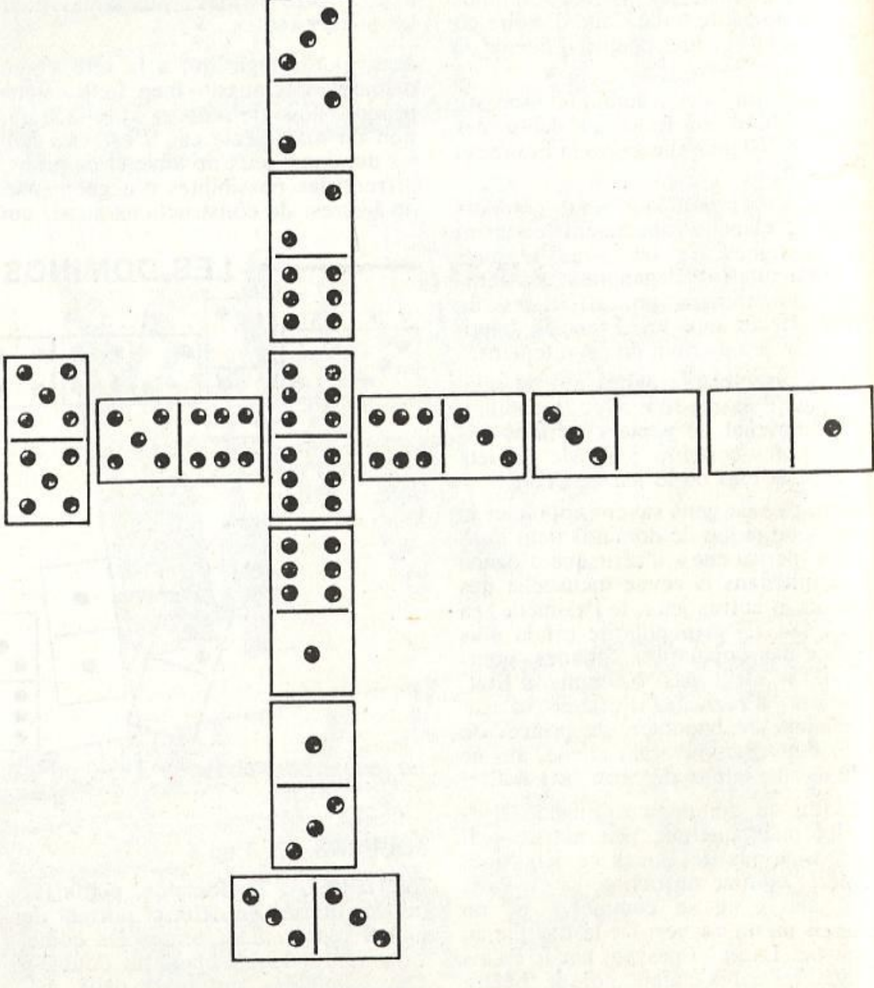
JOUEURS : 3 ou 4

DISTRIBUTION : 9 dominos à 3
7 dominos à 4

PRINCIPE DE DÉPART :

- à 3 joueurs, le double-6 est posé sur le tapis avant que les joueurs ne reçoivent les 9 dominos restants.
- à 4 joueurs, chacun recevant 7 dominos, c'est celui qui a le double-6 qui joue le premier en le posant sur la table.

LE JEU : les 4 premiers dominos posés par les différents joueurs doivent obligatoirement présenter une moitié de 6 points et être mis dans les 4 directions entourant ainsi le double-6. Si, un joueur ne possède pas de domino avec une moitié de 6 points, il passe son tour. Le jeu, en effet, se poursuit normalement selon les règles classiques, mais sur 4 lignes et seulement lorsque ces 4 dominos sont posés.



le Sébastopol
Il faut commencer par poser les dominos portant un 6 autour du double-6.

LE MATADOR

MATÉRIEL : 28 dominos

JOUEURS : 2, 3 ou 4

DOMINOS MATADORS : 1-6, 2-5, 3-4

DISTRIBUTION : 7 dominos à 2 et 3 joueurs
6 dominos à 4 joueurs

LE JEU : le premier joueur pose l'un de ses dominos, selon son choix. Chaque joueur pose ensuite à son tour, un domino dont la moitié totalise 7 points avec l'autre moitié libre du domino précédemment posé. Dans ce jeu, les doubles ne sont pas mis perpendiculairement mais en ligne comme les simples. Le double-blanc et les 3 dominos « matadors » de somme 7 étant les seuls à pouvoir être placés auprès d'un blanc, on convient de les placer perpendiculairement.

Si l'un des joueurs ne peut poser un domino remplissant ces conditions, il « boude » et passe son tour ou, selon la convention adoptée, pioche dans le talon jusqu'à ce qu'il puisse jouer.

FIN DU JEU : le joueur qui le premier se débarrasse de tous ses dominos, gagne la partie et marque le total des points restés en possession de ses adversaires.

- tous les joueurs ont « boudé », ils abattent alors leurs dominos restants : celui qui a le moins de points gagne la partie et marque le total des points restés en possession de ses adversaires.

le matador

Un joueur peut poser un 5 à gauche du 2 (total 7), ou à droite du 0 l'un des deux matadors non posés (le 6-1 et le 4-3).

LE QUARANTE-DEUX

MATÉRIEL : 28 dominos

JOUEURS : 4, constitués en 2 équipes.

DISTRIBUTION : chaque joueur reçoit 7 dominos

BUT DU JEU : faire des levées, comme dans un jeu de cartes, contenant le maximum de points.

COULEUR : le nombre le plus élevé d'un domino. Par exemple [domino 3-5] est le « 3 (hauteur) de 5 (couleur) »

ATOUTS : il y a 8 atouts possibles : blanc, double, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Chaque atout comporte donc 7 dominos. Ce n'est donc pas, dans ce cas, le nombre le plus élevé qui détermine le domino comme dans la règle des couleurs, mais son appartenance à l'atout choisi.

Ainsi, si l'atout est « 5 », le domino [domino 3-5] devient alors le « 3 d'atout ».

PRINCIPE DE DÉPART : en commençant par celui qui possède le [domino 1-0], chaque joueur propose un contrat ou s'abstient. Le contrat indique le nombre de points de 30 à 42 que l'équipe s'engage à marquer. Ce contrat est mis aux enchères, le plus élevé l'emporte après que tous les joueurs ont passé à la suite. Le joueur qui contracte annonce son atout.

LE JEU : le preneur pose un domino et les levées se succèdent comme au jeu de cartes. Il est obligatoire de fournir à la couleur ou, à défaut et si possible, de couper avec l'atout. La levée est ramassée par celui qui a joué le plus fort domino (le nombre jouxtant la couleur demandée doit être le plus élevé) ou un atout.

DECOMPTE : chaque levée vaut 1 point. En outre certains dominos marquent leur valeur : 5-5 et 6-4 valent 10 points, 5-0, 4-1, 3-2 valent 5 points (ensemble, ils totalisent 35 points qui s'ajoutent aux 7 points des levées, le plus fort contrat est donc 42 points.)

L'équipe qui a pris et rempli son contrat exactement en totalise le montant. Si elle fait plus de points, elle additionne contrat et résultat. Si elle fait moins, l'équipe adverse totalise le contrat et ses propres points. Dans tous les cas, l'équipe qui n'a pas pris le contrat compte au minimum ses propres points.

LE BERGEN

MATÉRIEL : 28 dominos.

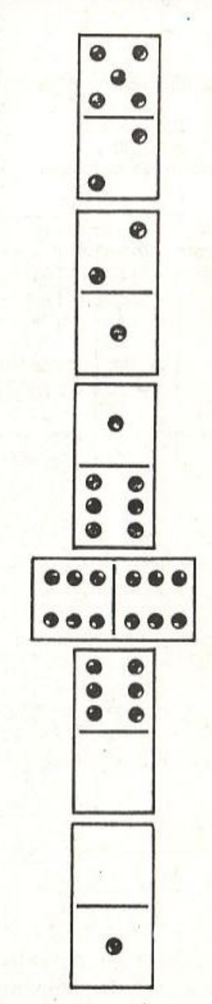
JOUEURS : 2, 3 ou 4.

DISTRIBUTION : 5 dominos par joueur.

LE JEU : le joueur possédant le plus fort double le pose. Puis chaque joueur, à son tour, pose un domino selon la règle classique, sur une ligne. Lorsque, après que ce domino est posé, la ligne présente les mêmes points à ses deux extrémités, le joueur marque 2 points. Si l'une des deux extrémités est un double qui présente 2 fois la valeur de l'autre extrémité, le joueur marque 3 points.

Un joueur qui ne peut poser un domino, pioche jusqu'à ce qu'il en trouve un qui convienne. Une manche s'arrête, quand l'un des joueurs a posé tous ses dominos.

La partie se joue en 15 points.



le Bergen

le 1-5 placé sous le 0-1 marquerait 2 points (les 2 extrémités portent 5) ; le double 5-5 placé ensuite marquerait 3 points.

la magie des dominos

Les dominos portent des nombres. Ils représentent donc un matériel propre à se prêter à des casse-tête numériques. En voici quelques-uns :

LE CANTON

MATÉRIEL : 28 dominos

JOUEURS : 2, 3 ou 4

DISTRIBUTION : 7 dominos à 2 joueurs
6 dominos à 3 joueurs
5 dominos à 4 joueurs

BUT DU JEU : tenter de s'approprier des dominos.

LE JEU : le premier à jouer pose l'un de ses dominos au choix, perpendiculairement sur la table. Le second joueur fait de même, plaçant son domino le long du précédent. Et ainsi de suite...

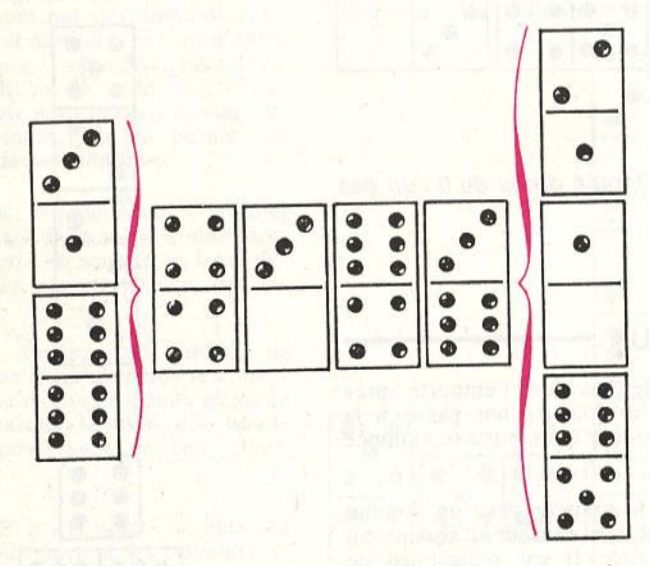
Après la pose d'un dominò, le joueur en tire un au talon jusqu'à l'épuisement de celui-ci.

En plaçant un domino, chaque joueur peut, en outre, s'approprier des dominos déjà placés :

- si le domino qu'il pose totalise avec le domino qu'il touche 12 points, le joueur ramasse les 2 dominos et marque 12 points ;
- si le domino qu'il pose totalise 10, 20 ou 30 points avec le domino qu'il touche et celui qui le suit immédiatement (ou avec le domino qu'il touche et celui de l'autre extrémité de la ligne), le joueur ramasse les 3 dominos et marque 10, 20 ou 30 points.

Les dominos ainsi repris ne sont plus rejoués, ils restent face cachée sur le tapis. Les points correspondants sont inscrits tout de suite. Le joueur qui ramasse 2 ou 3 dominos rejoue à nouveau.

FIN DU JEU : le jeu s'arrête dès qu'un joueur pose le dernier de ses dominos : il ajoute à ses points ceux des dominos restants en possession de ses adversaires.



le Canton

Si le joueur pose le 3-1 à gauche du 4-4, il marque 12 points (8 + 4). S'il pose le 6-6, il marque 20 points (8 + 12). S'il pose le 1-0 à droite du 6-3, il marque 10 points (9 + 1). S'il pose le 2-1, il marque 12 points (9 + 3). S'il pose le 6-5, il marque 30 points grâce au 6-4 précédent (10 + 9 + 11).

LA CONCENTRATION

MATÉRIEL : 28 dominos

JOUEURS : de 2 à 6

BUT DU JEU : se rappeler l'emplacement des dominos sur le tapis et retourner des paires de dominos ayant une moitié identique.

LE JEU : les dominos sont disposés points contre tapis. Le premier joueur retourne 2 dominos de son choix. S'ils ont une moitié de même valeur, il se les approprie et les retourne devant lui, points contre tapis. Si les dominos découverts n'ont pas de moitié commune, le joueur les retourne aussi mais à leurs places dans le jeu. Et ainsi de suite pour chaque joueur.

FIN DU JEU : le jeu s'arrête quand tous les dominos ont été pris par les joueurs, chacun marquant autant de points qu'il s'est approprié de dominos. Une partie se joue en 50 ou 100 points.

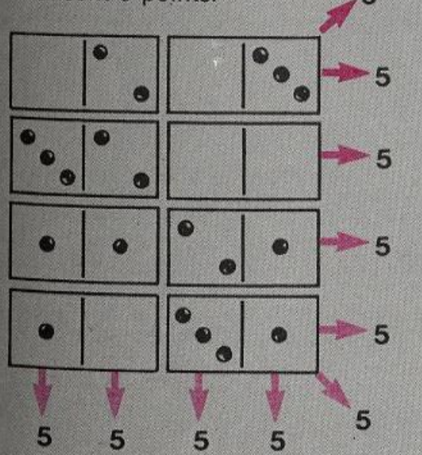
LES RECTANGLES

Voici un rectangle composé des 28 dominos du jeu. Il a ceci de remarquable que toutes les rangées totalisent 21, toutes les colonnes 24. A vous de trouver d'autres dispositions qui aboutissent au même résultat.

Attention, les dominos ne peuvent pas toujours être disposés aussi régulièrement que dans notre exemple. Pour vous entraîner, voici une grille « blanche » : il ne vous reste plus qu'à trouver quel domino poser à chaque place. Quand vous y serez parvenu, cherchez des solutions avec d'autres dispositions de dominos. Un lecteur de Science et Vie, M. Willemin, de Reims, en a trouvé 6 autres. Ferez-vous mieux ?

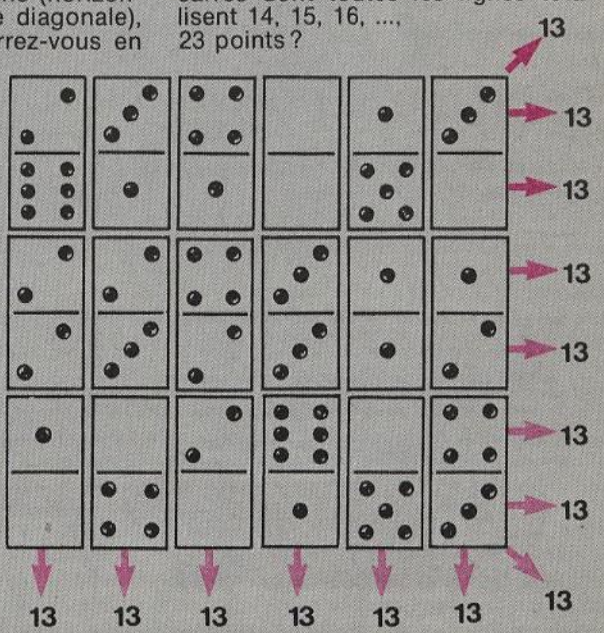
LES CARRÉS

Voici un carré magique réalisé avec 8 dominos d'un même jeu. Toutes les rangées et toutes les colonnes, ainsi que les 2 grandes diagonales totalisent 5 points.



Saurez-vous ainsi construire des carrés magiques de 8 dominos d'un même jeu dont toutes les lignes totalisent 6, 7, 8, 9..., 19 points ?

Voici un carré magique avec 18 dominos. Chaque ligne (horizontale, verticale et grande diagonale), totalise 13 points. Pourrez-vous en construire un autre ainsi que des carrés dont toutes les lignes totalisent 14, 15, 16, ..., 23 points ?



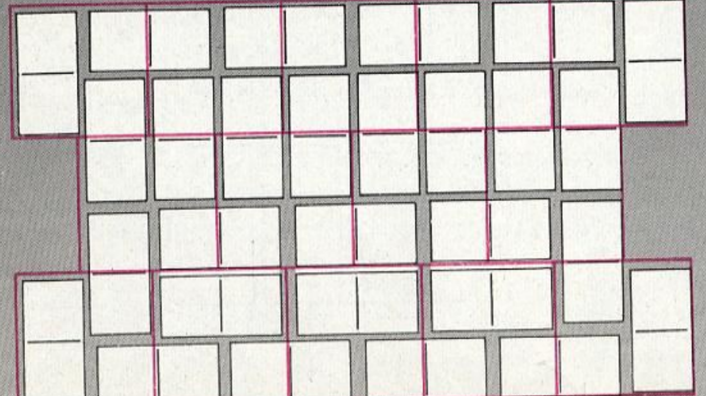
solutions page 95

L'HEPTAGONE

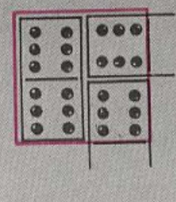
Saurez-vous placer les 28 dominos sur cet heptagone de manière à ce que les sommes des points des 8 dominos placés sur chacun des 7 côtés soient toutes égales à 48 ?

LE QUADRILLE

Les Éditions Dujardin ont l'excellente idée de proposer une boîte de dominos contenant, outre les 28 pièces du jeu, 20 fiches-problèmes. Au recto, l'exposé du problème. Au verso, la solution. Voici l'un des casse-tête proposés dans la boîte. Disposez les 28 dominos comme sur notre dessin de manière à ce que les 14 carrés de 4 cases (représentés en rouge) regroupent 4 demi-dominos portant les mêmes points.

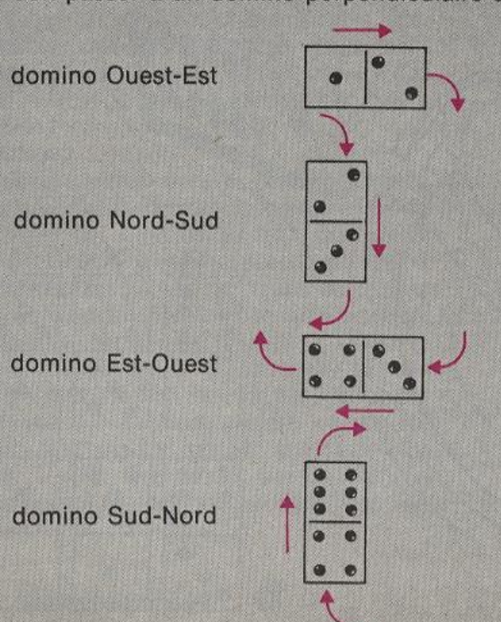


La construction commence par un «quadrille» de 4 «six» dans le coin supérieur gauche. A vous de continuer !



DU DOUBLE-ZÉRO AU DOUBLE-SIX

Sautez de domino en domino pour joindre le double zéro, en haut à gauche, au double six, en bas à droite. D'un domino, on doit passer à un domino perpendiculaire en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre :



Le double-six final est considéré comme un domino Ouest-Est : il doit donc être abordé par la gauche, le domino précédent doit donc être vertical et porter un 6 dans sa moitié supérieure.

solutions page 96

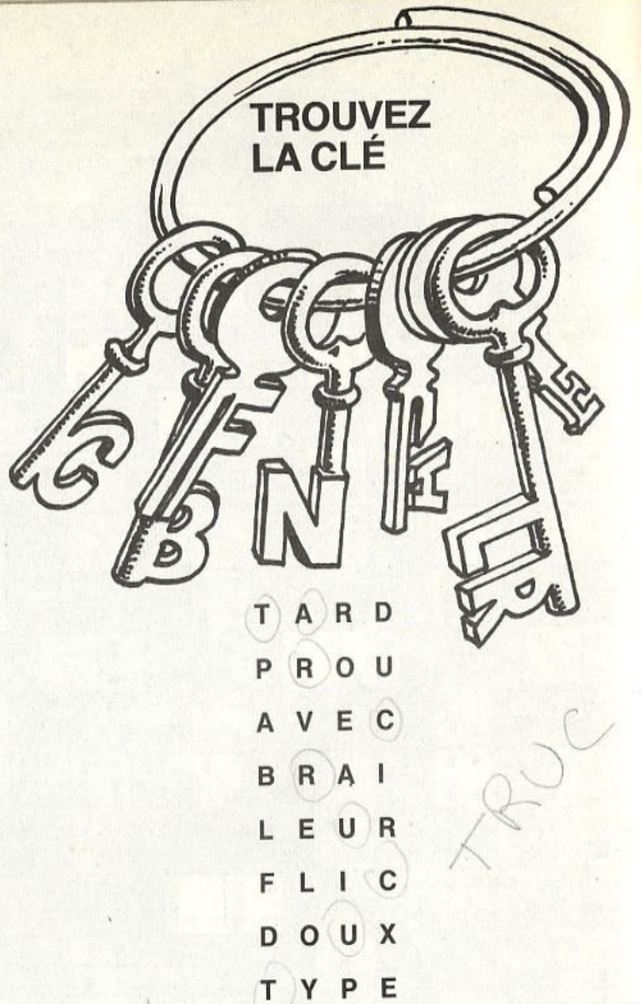
jeux & casse-tête

SUIVEZ LES FLÈCHES

Comment peut-on compléter logiquement ce carré ?

↑	↑	↗	↑	↗	→
↑	↗	→	↘	↑	↗
→	↘	↓	↑	↗	→
↘	↓	↙	↑	↗	→
↘	↓	↙	←	?	↗
→	↘	↓	↙	←	↖

TROUVEZ LA CLÉ



T A R D

P R O U

A V E C

B R A I

L E U R

F L I C

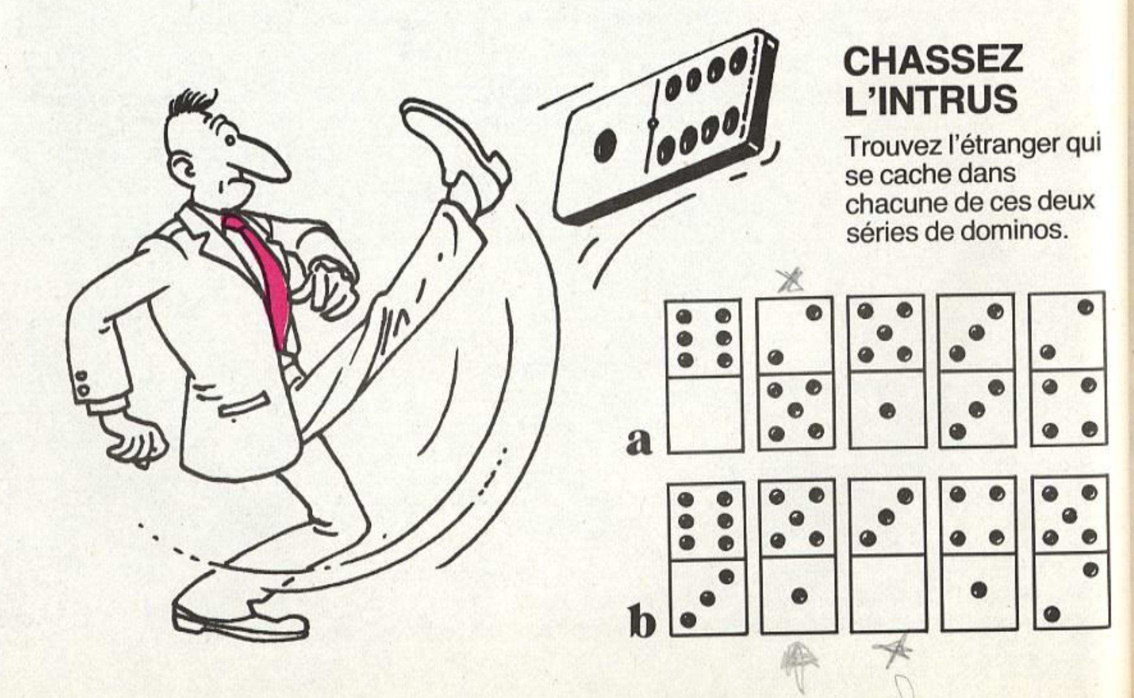
D O U X

T Y P E

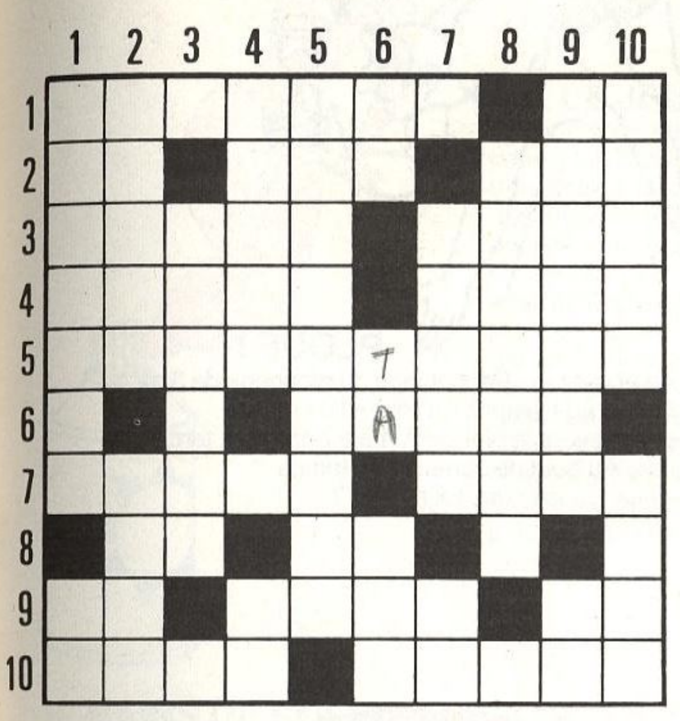
Ces huit ensembles de quatre lettres cachent le mot clé commandant l'ouverture d'un coffre. Le mot clé a quatre lettres. Chaque mot de la liste a exactement une lettre commune avec le mot clé, et elle est à sa place.
Saurez-vous déterminer ce mot clé logiquement, sans tâtonnement ?

CHASSEZ L'INTRUS

Trouvez l'étranger qui se cache dans chacune de ces deux séries de dominos.



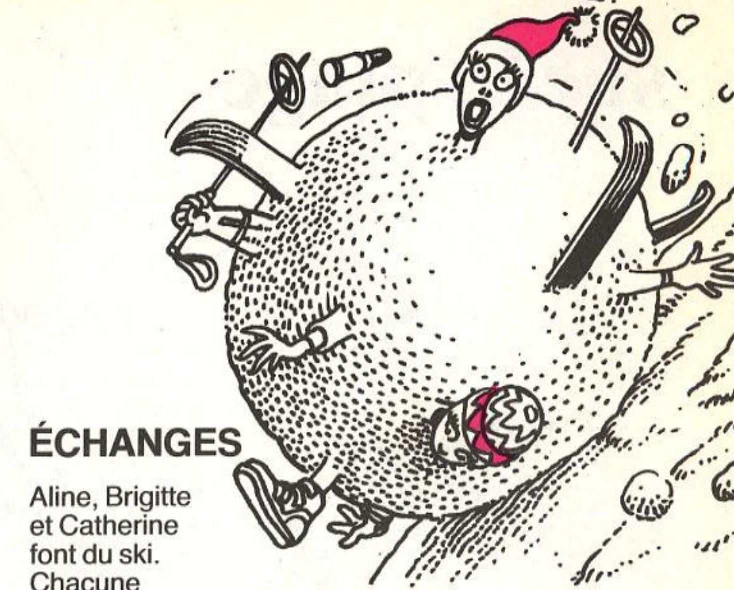
GRILLE N° 1



Horizontalement : 1. Père de Lucrèce. Donnez-lui un os pour qu'il vous envoie des flèches. — **2.** Article. Préféré à d'autres. Pour un sourd, il est quelque peu embrouillé. — **3.** Conçu parfois pour certaines heures. Suspendu dans ses fonctions. — **4.** Preuves de reconnaissance. Parfois rampants. — **5.** Portée au temps de Lucrèce. — **6.** Au confluent de la Sambre et de la Meuse. — **7.** Il lui arrive de se montrer coulant. Possessif. — **8.** Vont à la messe. Ne s'est jamais couché à heure fixe. — **9.** Des champions qui se mettent à deux pour faire un assassin. Fief de cousins germains. Partie de plaisir. — **10.** Père de Lucrèce Borgia. Frère de Lucrèce.

Verticalement : 1. Chevalier errant. Les débuts du juif errant. — **2.** Chopin devait connaître cette Polonaise. Son atlas est plus important que celui des autres. — **3.** Grâce à elles, nous pouvons avoir certaines capacités. — **4.** Prive de certaines affections. Bout de boudin. — **5.** Père de Lucrèce. — **6.** Ne nous arrive pas à la cheville. Tantale. Font le pont dans l'Ardèche. — **7.** Ont des taches blanches sur leurs robes. On ne saurait accuser ses fils de petitesse. — **8.** Renversé à cause de Lucrèce. — **9.** Sa doctrine a inspiré Lucrèce. En début de saison. — **10.** Sur deux pieds comme sur quatre, ne vaut pas grand-chose. Emission de poche.

solutions page 96



ÉCHANGES

Aline, Brigitte
et Catherine
font du ski.
Chacune
a mis le bonnet d'une de ses amies et le rouge à lèvres d'une autre.
Celle qui porte le rouge de Catherine a sur la tête le bonnet de Brigitte.
Qui a mis le bonnet d'Aline ?

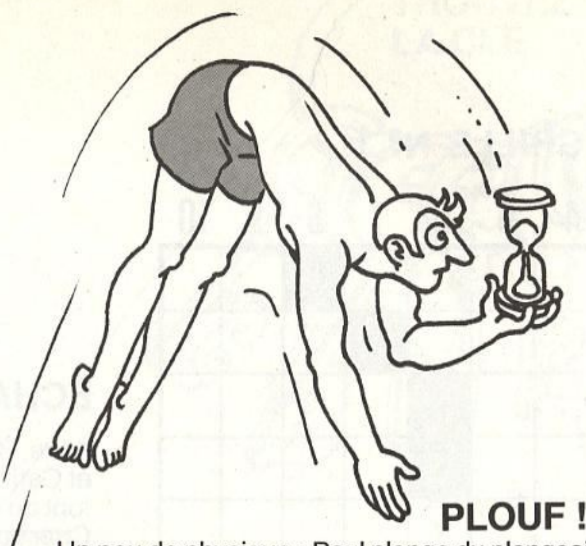
... ÉGALE SIX

A vous de compléter les premiers membres de ces égalités, à l'aide de signes opératoires mathématiques courants, de manière à toujours obtenir 6. Il y a parfois plusieurs solutions !

1 1 1 = 6
2 2 2 = 6
3 3 3 = 6
4 4 4 = 6
5 5 5 = 6
6 6 6 = 6
7 7 7 = 6
8 8 8 = 6
9 9 9 = 6
0 0 0 = 6

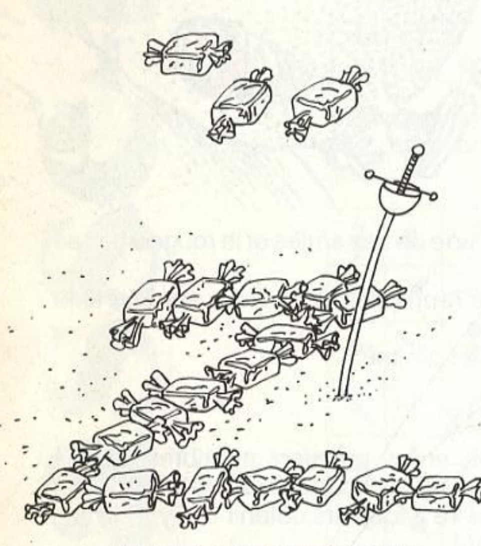


sur la plage



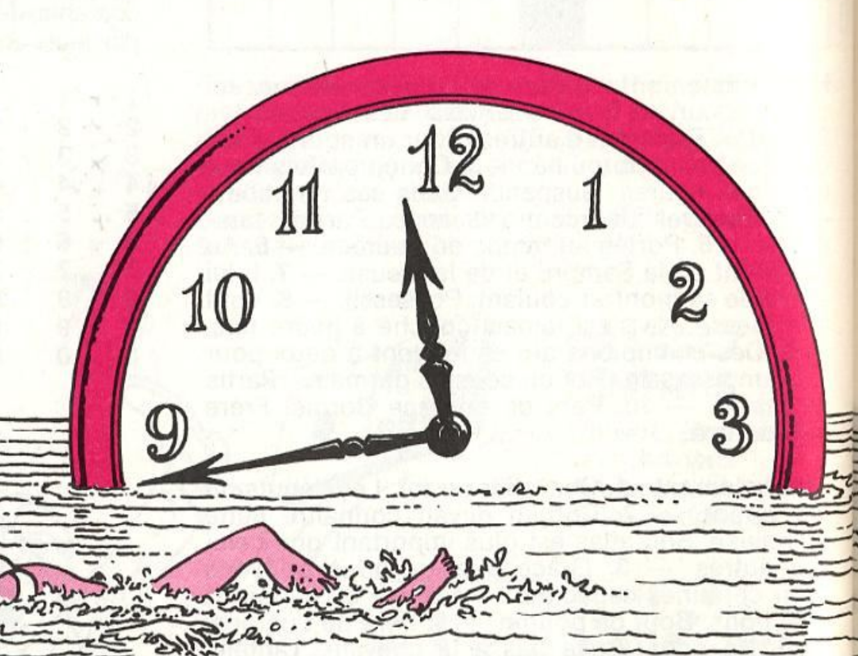
PLOUF !

Un peu de physique : Paul plonge du plongeoir de 3 m.
Grâce au tremplin il s'élève d'un mètre.
Il repasse devant le plongeoir 1 seconde plus tard.
Au bout de combien de temps
arrivera-t-il à l'eau ?



AU CLUB ZORRO

On distribue, après l'épreuve de gymnastique, 437 bonbons aux participants : un certain nombre au premier, deux de moins au second, deux de moins encore au troisième, etc., jusqu'au dernier. Combien y a-t-il eu de participants ? Combien de bonbons a reçu le dernier ?



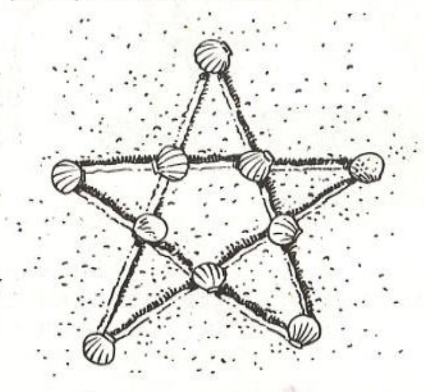


BAINS DE SOLEIL

Sur cette plage, 90 % des femmes qui prennent leur bain de soleil portent des lunettes noires, 85 % un soutien-gorge (tout de même...), 80 % ont un chapeau et 75 % de la crème solaire. Quel est alors le pourcentage minimal de celles qui ont à la fois des lunettes noires, un soutien-gorge, un chapeau et de la crème solaire?

LE JEU DE LAM

Si vous vous ennuyez tout seul sur cette plage, dessinez sur le sable une étoile. Placez des cailloux sur 9 des 10 sommets ainsi formés. Puis avancez un jeton sur la place vide en sautant sur un autre jeton que vous enlèverez alors du jeu. Recommencez ainsi l'opération (arrivée par saut sur une case vide et enlèvement du pion sauté) jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Combien de pions reste-t-il alors en jeu? S'il n'en reste qu'un, vous avez gagné; sinon, vous avez perdu. Et il ne vous reste plus qu'à recommencer...



LA BANDE DES SEPT

Ils sont 7, allongés en rond sur la plage. Parmi eux, il y a 2 couples d'amoureux inséparables. De combien de façons différentes ces jeunes gens peuvent-ils s'installer les uns par rapport aux autres ?



LE BAIN DE MER

Quand Virginie est entrée dans l'eau, les 2 aiguilles de l'horloge du casino étaient alignées et il était presque 11 heures et demie.
Quand elle sort, il est presque midi et les 2 aiguilles sont superposées.
Combien de minutes a duré son bain de mer ?

solutions page 97

UN PEU D'ALGÈBRE !

Voici un problème de nombres croisés pour les forts en math.

Horizontalement :
1. b^2; $a+c-1$
2. c^4-d^2-2a; $a\sqrt{d}$.
3. $2a^2b^2$.
4. b; b^3-a^3.
5. a^2; a^3.

	1	2	3	4	5
1	1	4	4	1	2
2				2	
3					
4					
5					

Verticalement :
1. $3cb^2d-10b^2-11$.
2. $ab\sqrt{d}$; $a+b+1$.
3. $2cb^2d+3$.
4. $\frac{1}{2}(c^2-1)$; $2c^3+a^3-d$.
5. $2a^2b^2+c^2$.

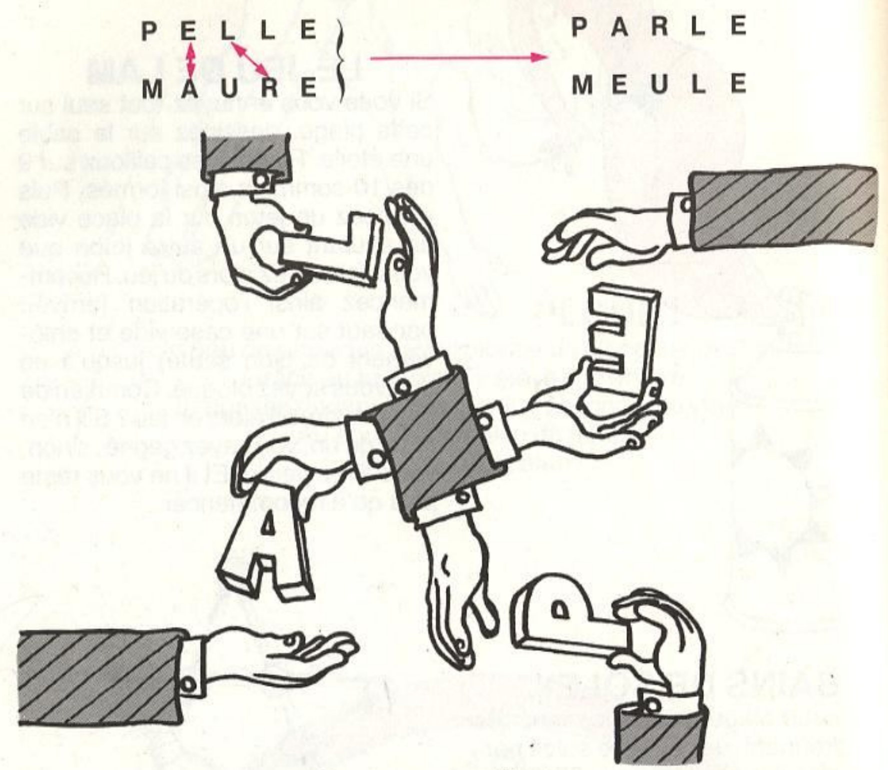
UN PETIT RÉBUS

VENT BIEN — L'AMOUR VIENT — PAR PRISE



ÉCHANGE STANDARD

Voici deux mots.
En interchangeant deux de leurs lettres, mais en laissant les autres à leur place, on obtient deux nouveaux mots :



Saurez-vous effectuer la même opération avec ces trois autres couples de mots :

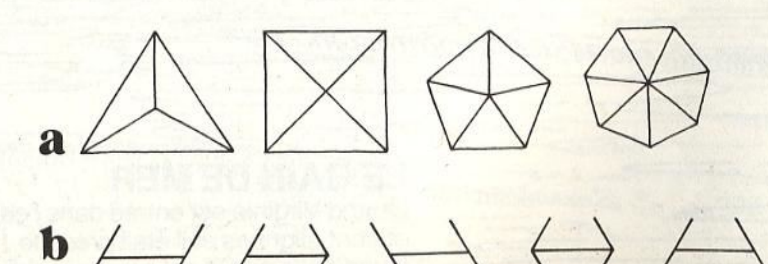
P O M M E — S O U P E

C A R N E — T O N T E

V E N A L — M I N U S

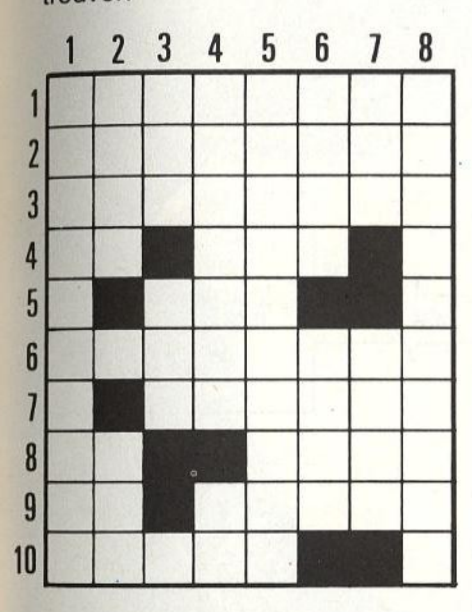
CHASSEZ L'INTRUS

Trouvez l'étrangère qui se cache dans chacune de ces deux séries de figures.



MOTS CROISÉS ANAGRAMMES

Voici une grille de mots croisés. A vous de la remplir. Mais, les définitions ont été remplacées par des anagrammes des mots à trouver.



Horizontalement : **1.** Clapoter. — **2.** Potinera. — **3.** Silicate. — **4.** Le - E.N.A. — **5.** Nui. — **6.** Étonnait. — **7.** Tester. — **8.** Si - rave. — **9.** On - aimes. — **10.** Serai.

Verticalement : **1.** Planterais. — **2.** Talé - los. — **3.** Ric - nus. — **4.** Octante - ès. — **5.** Potinerais. — **6.** Trie - mite. — **7.** E.N.A. - Aven — **8.** Relisaient.

jeux & casse-tête

SEPT LETTRES, SEPT MOTS

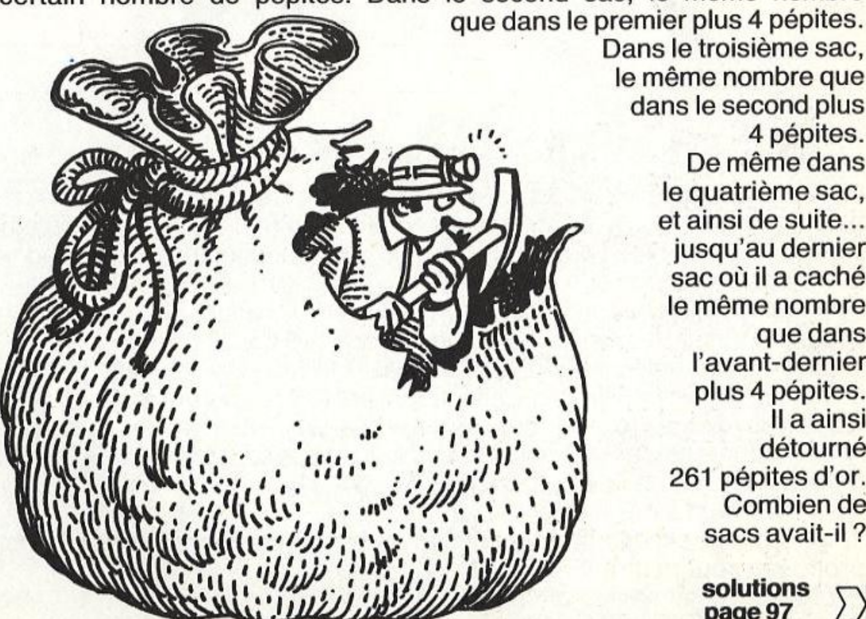
E F M O R T U

A l'aide de ces sept lettres, il s'agit de former une liste de sept mots de cinq lettres qui commencent par la même lettre, chaque mot n'étant différent du précédent que par une seule lettre, de même que le dernier et le premier, de manière à réaliser un cycle complet. Une lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois dans un même mot.

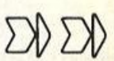


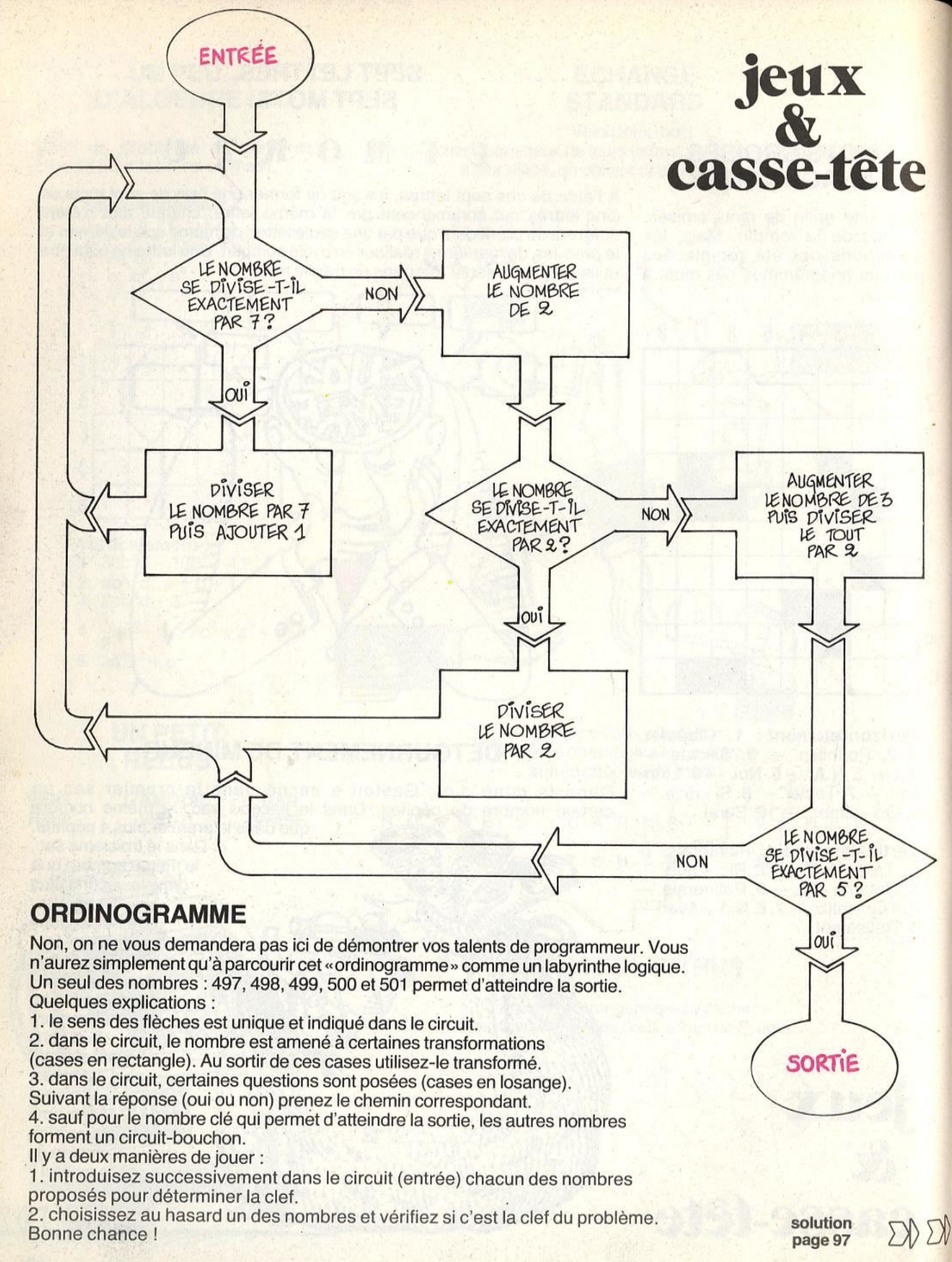
DÉTOURNEMENT DE MINEUR

Dans la mine d'or, Gaston a caché dans le premier sac un certain nombre de pépites. Dans le second sac, le même nombre que dans le premier plus 4 pépites. Dans le troisième sac, le même nombre que dans le second plus 4 pépites. De même dans le quatrième sac, et ainsi de suite... jusqu'au dernier sac où il a caché le même nombre que dans l'avant-dernier plus 4 pépites. Il a ainsi détourné 261 pépites d'or. Combien de sacs avait-il ?



solutions page 97





jeux & casse-tête

ORDINOGRAMME

Non, on ne vous demandera pas ici de démontrer vos talents de programmeur. Vous n'aurez simplement qu'à parcourir cet « ordinogramme » comme un labyrinthe logique. Un seul des nombres : 497, 498, 499, 500 et 501 permet d'atteindre la sortie.

Quelques explications :

1. le sens des flèches est unique et indiqué dans le circuit.
2. dans le circuit, le nombre est amené à certaines transformations (cases en rectangle). Au sortir de ces cases utilisez-le transformé.
3. dans le circuit, certaines questions sont posées (cases en losange). Suivant la réponse (oui ou non) prenez le chemin correspondant.
4. sauf pour le nombre clé qui permet d'atteindre la sortie, les autres nombres forment un circuit-bouchon.

Il y a deux manières de jouer :

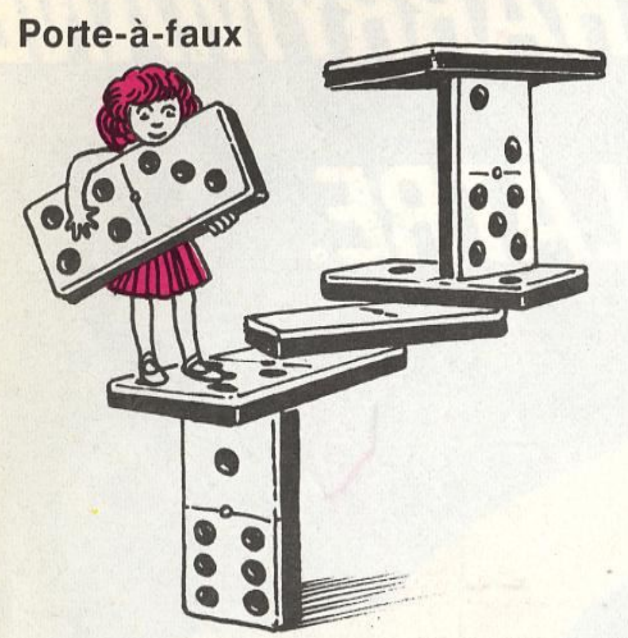
1. introduisez successivement dans le circuit (entrée) chacun des nombres proposés pour déterminer la clef.
2. choisissez au hasard un des nombres et vérifiez si c'est la clef du problème.

Bonne chance !

solution page 97

ÉTONNANTE PHYSIQUE...

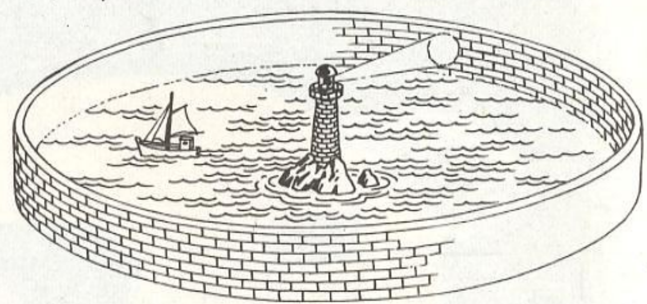
Porte-à-faux



Zazie joue avec ses dominos. Elle veut les empiler en surplomb l'un sur l'autre (chaque domino est décalé par rapport au précédent), de façon à construire une pile aussi inclinée que possible. Quel est le nombre maximal de dominos utilisables, et quel est le porte-à-faux maximal que l'on peut atteindre, en principe, sans que la pile ne s'effondre ?

Plus vite que la lumière ?

Un phare, dont le faisceau tourne régulièrement avec une période T, est entouré d'un mur circulaire à une distance R. La tache lumineuse fait le tour du mur, parcourant sa circonférence de longueur $2 \pi R$, pendant le temps T. Sa vitesse de déplacement sur le mur est donc $v = 2 \pi R/T$. En choisissant un rayon R assez grand ou une période T assez courte, on peut rendre cette vitesse aussi grande que l'on veut, et, en particulier, supérieure à la fameuse « vitesse limite » c,

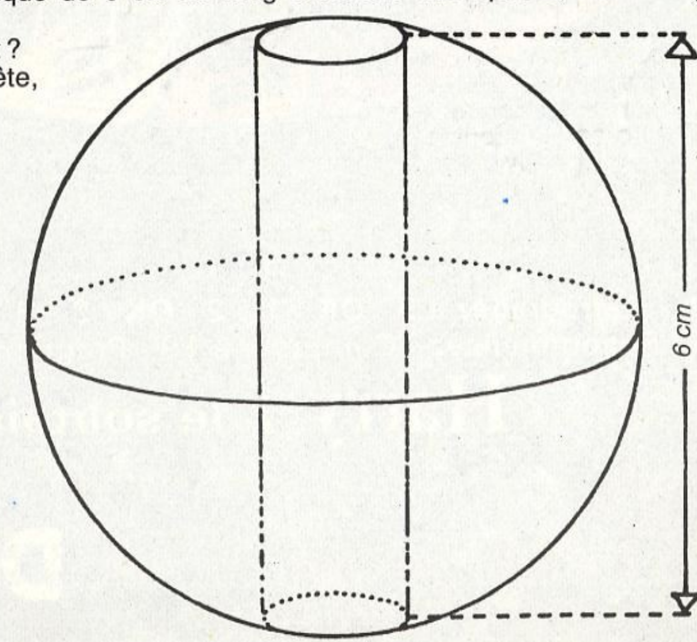


celle de la lumière, pourtant réputée infranchissable.
Comment résoudre ce paradoxe ? Existe-t-il une raison physique ignorée dans le raisonnement qui précède, pour empêcher la vitesse de la tache de dépasser c ? Ou bien la tache peut-elle aller plus vite que la lumière sans contradictions avec la théorie physique ?

... ET GÉOMÉTRIE SURPRENANTE

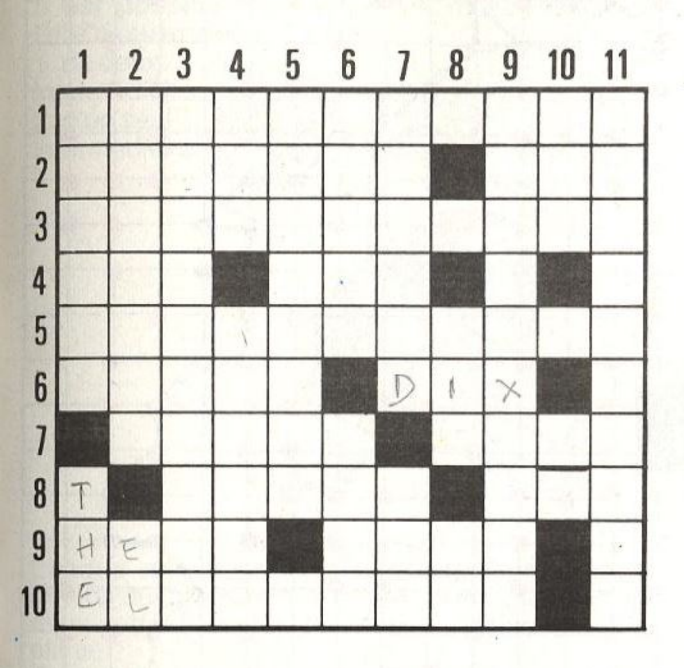
Sphère percée

Voici un problème qui peut paraître insoluble puisqu'il n'y a pas, semble-t-il, assez de données : on perce un trou cylindrique de 6 cm de long à travers une sphère, l'axe du cylindre passant par le centre de la sphère.
Quel est le volume restant ?
Pour résoudre ce casse-tête, vous pouvez vous livrer à de savants calculs... ou faire preuve d'un peu d'astuce !



solutions page 97

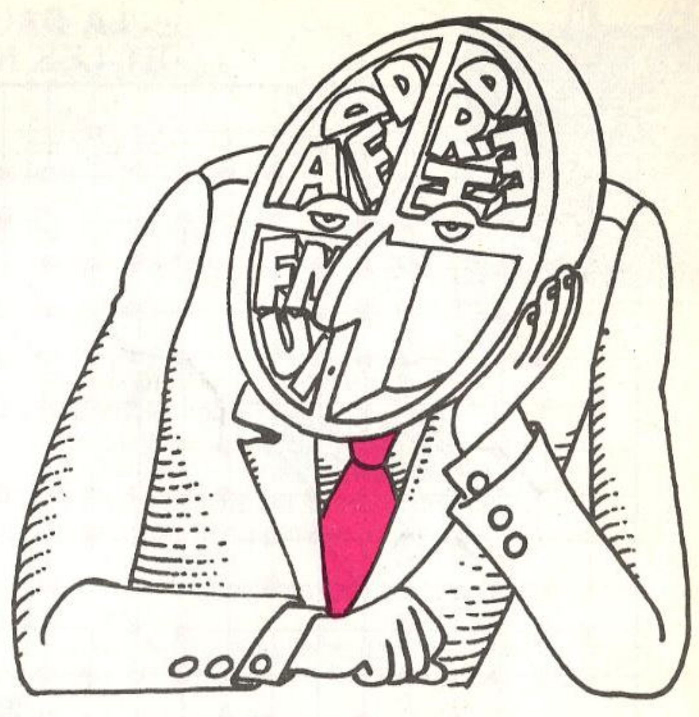
jeux & casse-tête



GRILLE N° 2

Horizontalement : 1. A souvent intérêt à mettre de la glace sur son bar. — **2.** Vagabondage spécial. A choisi un style très dépouillé. — **3.** Font volontiers la bombe. — **4.** Poussé non sans mal. Rampe de lancement. — **5.** Spécialistes des langues... de charme ? — **6.** Association féminine. Douze moins deux. — **7.** De droite à gauche : ignore l'esprit de chapelle. Russe d'Aragon. — **8.** A l'envers : sont fixes sur les côtes. Monsieur et Madame. — **9.** Non seulement émue mais complètement bouleversée. C'est un trou de province, mais pas un trou normand. — **10.** La conséquence d'un vice qui doit drôlement affecter les Auvergnats.

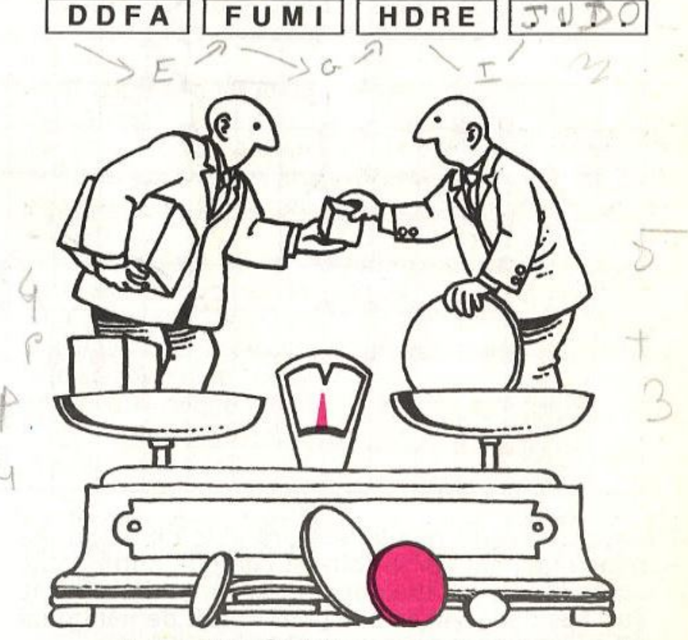
Verticalement : 1. Un bien joli chapeau de chez Hermès. Remplace le café chez les Anglais. — **2.** Se tend si on l'a dure. Tête d'électrophone. — **3.** Ne donne pas une vue très nette du chemin à suivre. — **4.** Titre de Joseph Péladan. Elles furent rouges pour les Français de Sicile. — **5.** Affectation spéciale. — **6.** Brunis à l'ombre. Une petite tête de Turcs. — **7.** De bas en haut, c'est l'auteur de « Bas les cœurs ». Grain de chapelet. — **8.** Protecteur de la faune. Chef d'entreprise. — **9.** Donnent des titres à leurs pages. — **10.** Possédée d'un côté comme de l'autre. Direction. — **11.** N'avait évidemment rien d'une fille soumise.



UNE CASE DE VIDE

Pouvez-vous trouver un groupe de 4 lettres formant un mot qui, inscrit dans la dernière case, complète logiquement la suite constituée par les 3 premières cases ?

DDFA	FUMI	HDRE	



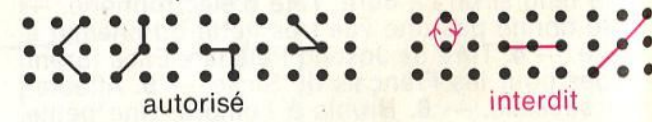
LA PESÉE IMPOSSIBLE

On dispose d'une balance juste, de quatre masses (3 g, 5 g, 7 g et 8 g) et de 18 pièces de 1 à 18 g (une de 1 g, une de 2 g, ..., une de 18 g).
Une seule de ces pièces ne peut être équilibrée avec les masses dont on dispose. Laquelle ?

LA SAUTERELLE ET LES NÉNUPHARS

Ce grand carré quadrillé représente un étang. Au milieu, le petit carré noir est l'île que notre petite sauterelle veut atteindre. Bien entendu, elle ne sait pas nager. Mais elle peut sauter de nénuphar en nénuphar (ronds rouges).

D'un nénuphar, elle peut rejoindre n'importe quel autre situé à une case de distance, à condition de ne pas se déplacer deux fois de suite dans la même direction. Elle peut passer plusieurs fois au même endroit, mais pas revenir immédiatement d'où elle vient (car elle se déplacerait ainsi deux fois de suite dans la même direction). Voici d'ailleurs quelques exemples de ce qu'elle peut faire et ce qui lui est interdit.



Saurez-vous aider la petite sauterelle à atteindre l'île ?

Attention, vous aurez besoin de beaucoup de persévérance !

solution page 98

JOYEUX NOËL !

F A R C E	F A R C E
. . . . .	. . . . .
D I N D E	. . . . .
	D I N D E

Il est possible de joindre les mots FARCE et DINDE au moyen
1. de deux intermédiaires
2. d'un seul intermédiaire.



Chaque mot intermédiaire a cinq lettres et ne diffère du précédent que par la modification de deux lettres, toutes les autres conservant leur place.
Toutes les formes grammaticales sont permises, mais les noms propres sont exclus.
Saurez-vous trouver les deux solutions ?

D'OÙ VIENNENT-ELLES ?

Chacun de ces groupes de trois lettres se trouve tel quel à l'intérieur d'au moins un mot français, sans qu'aucune autre lettre ne vienne les séparer.

G S T

N F L

H N I

L T R

L V I

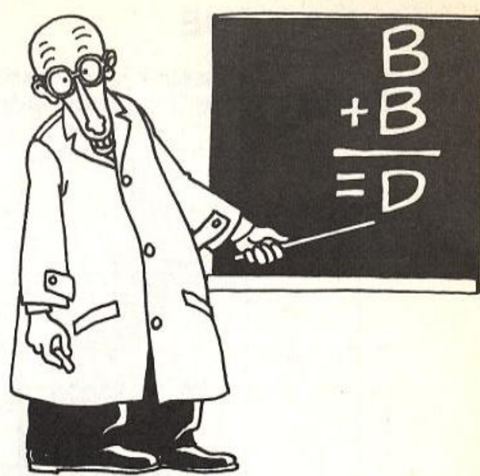
A Z A

A X A

N H Y

Trouverez-vous huit mots qui les contiennent ?
(noms propres et mots composés exclus)

LETTRES CHIFFRÉES



A chaque lettre correspond le nombre qui est son numéro d'ordre dans l'alphabet.
A = 1,
B = 2,
C = 3, ...
Déterminer un véritable mot de cinq lettres sachant que :

a. la première lettre est six fois la troisième ;
b. la somme des première et troisième redonne la quatrième lettre ;
c. trois fois la cinquième redonne le double de la première lettre ;
d. la moitié de la cinquième dépasse de 1 la seconde lettre.

TOUR DE CARTES... SANS CARTES

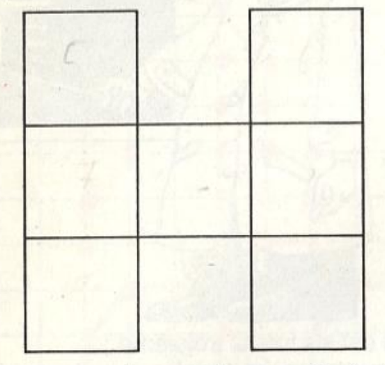
A la fin du dîner, Mister Yozo le magicien, se recula légèrement sur sa chaise et annonça qu'il se faisait fort d'exécuter un tour de cartes sans cartes.
« Pensez à n'importe quelle carte d'un jeu de 52 cartes.
Le roi vaut 13, la dame 12, le valet 11 et ainsi de suite en décroissant jusqu'à l'as qui vaut 1.
Ajoutez à la valeur de votre carte la valeur de la carte qui suit.
Par exemple à un neuf vous ajouterez 10, à un roi qui vaut 13 vous ajouterez 14.
Multipliez par 5 votre total.
Ajoutez à votre résultat 6 pour un trèfle, 7 pour un carreau, 8 pour un cœur et 9 pour un pique.
Confiez-moi seulement le résultat final de vos calculs. »
On tenta l'expérience, et en moins d'une seconde Mister Yozo révéla le nom de la carte choisie.
Comment a-t-il procédé ?



solutions page 99

H MAGIQUE

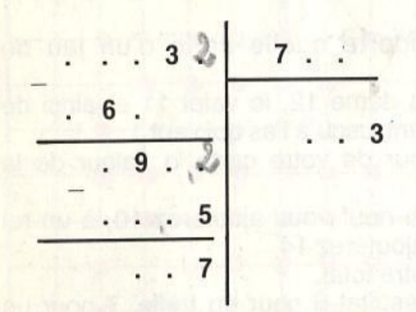
Vous connaissez les carrés magiques ? Sur le même principe, voici un « H » que vous

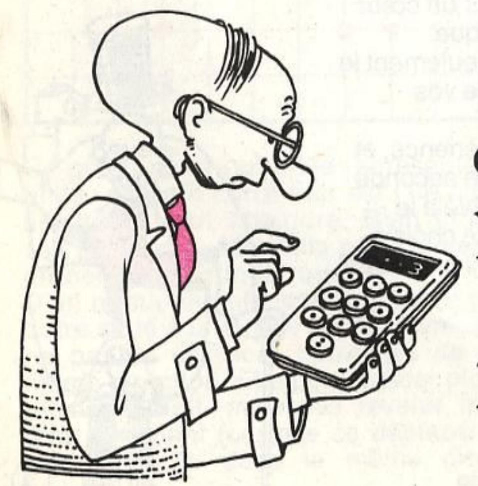


devez rendre magique : il s'agit de remplir les sept cases de cette figure à l'aide des sept premiers nombres entiers, pour que la somme des trois d'entre eux qui se suivent, verticalement, horizontalement ou en diagonale, soit toujours égale à 12 ?

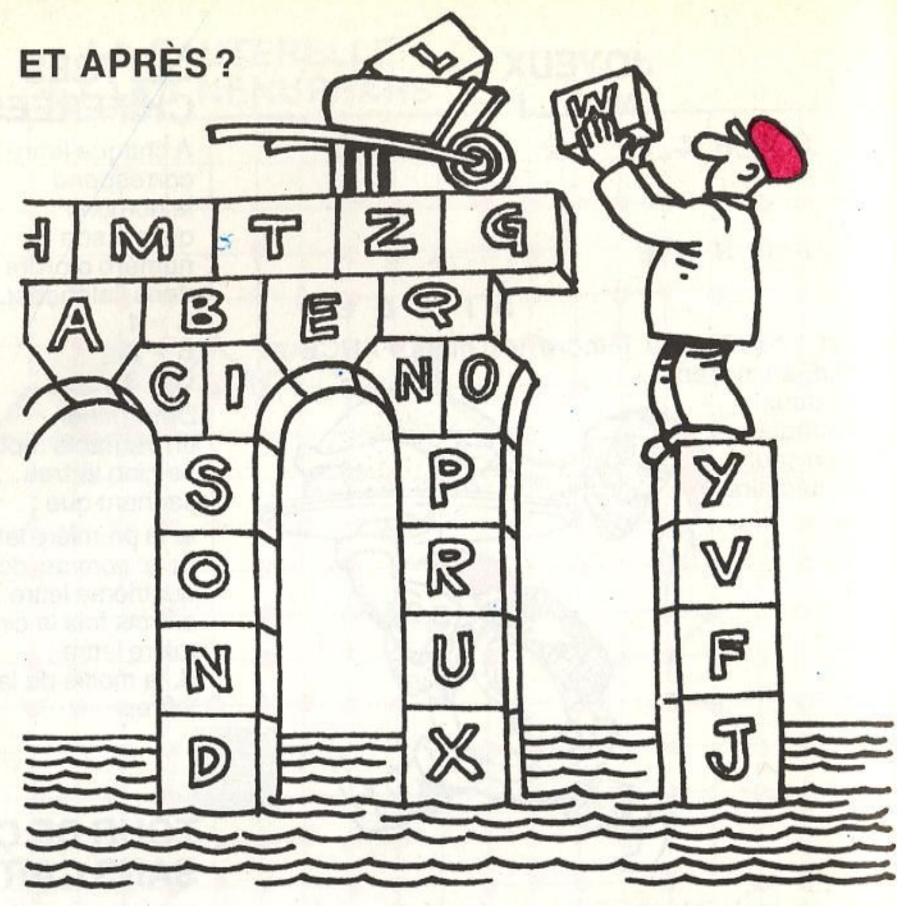
DIVISION EFFACÉE

Saurez-vous reconstituer entièrement cette division ?





ET APRÈS ?



Cette série de sept mots suit une règle logique :

S E C R É T E R

R O U G E O Y É

G L O R I O L E

R E S S E N T I

S U R V E N T E

V I N A I G R E

A P P R E N T I

Quel est, parmi ces mots, celui qui peut continuer la série ?

GIBOULÉE, TALISMAN, RONDACHE, RÉFORME

CHASSEZ L'INTRUS

1 Trouvez l'étrangère qui se cache dans chacune de ces deux séries de lettres.

a. a f e i o

b. A C D O Q

2 Trouvez l'étranger qui se cache dans chacune de ces deux séries de nombres.

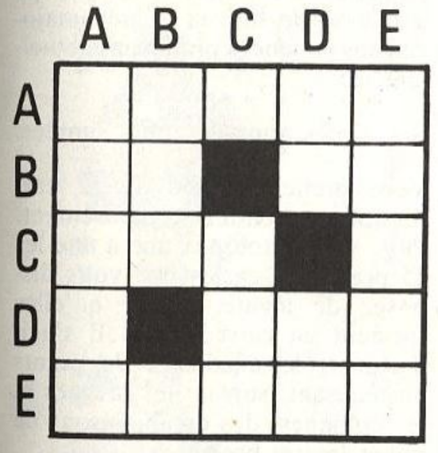
a. 3 7 11 15 17

b. 17 35 62 72 80

jeux & casse-tête

DES NOMBRES CROISÉS

Horizontalement : A. C'est un carré parfait. — **B.** La somme des chiffres est neuf et le produit est vingt. Il s'écrit cent vingt et un en base quatre. — **C.** C'est un multiple de soixante-treize. — **D.** Il admet en tout huit diviseurs. — **E.** C'est un carré parfait, la somme de ses chiffres est dix-huit.



Verticalement : A. Une puissance de onze. — **B.** Ses trois chiffres sont identiques. — **C.** Un multiple du carré de dix-neuf. — **D.** La différence de ses chiffres est cinq et, inversé, c'est un cube. Le double d'un carré. — **E.** Un carré parfait.

solutions pages 99 et 100

LE MOT SECRET

Vous devez découvrir un mot de 5 lettres à l'aide des essais suivants. A côté de chaque mot est indiqué le nombre de lettres qu'il a en commun avec le mot à trouver
(x, une lettre commune à la même place,
o, une lettre commune à une place différente).

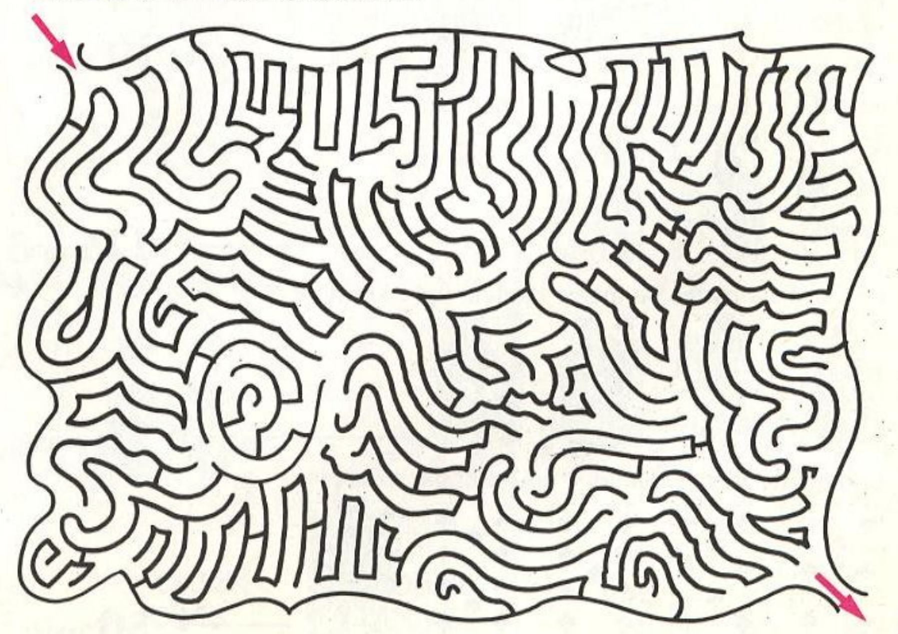
LECON	oo
EMERI	oo
CERNE	x
ORNER	x
NIERA	ooo

A SUIVRE...

Déterminez le groupe de chiffres de la dernière case tel que l'ensemble **fasse** une suite logique.

679	**378**	**168**	**. . .**

TROUVEZ LA SORTIE



le poker-patience

Comme son nom l'indique, c'est une patience : vous pouvez donc y jouer seul. Mais son mécanisme original peut également s'appliquer à des jeux pour deux joueurs. En voici quelques variantes.

COMMENT MARQUER LES POINTS

une paire : 2 cartes de même hauteur ; par exemple :

une paire → **1** point

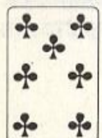
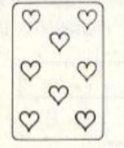
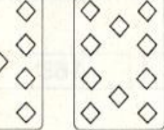
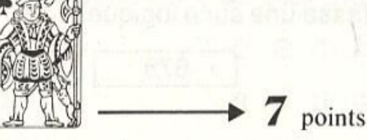
deux paires → **3** points

un brelan : 3 cartes de même hauteur ; par exemple :

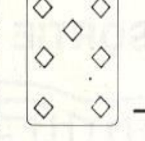
→ **5** points

une quinte (ou suite) : les hauteurs des 5 cartes se suivent ; par exemple :

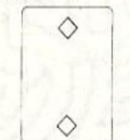
→ **7** points

une couleur : 5 cartes de même couleur ; par exemple :

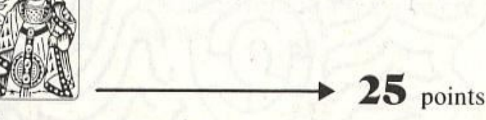
→ **10** points

un full : un brelan + une paire ; par exemple :

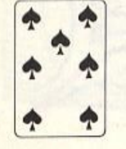
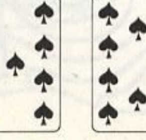
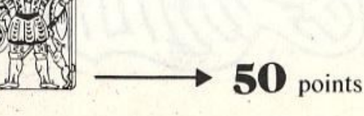
→ **12** points

un carré : 4 cartes de même hauteur ; par exemple :

→ **25** points

une quinte-flush : quinte + couleur ; par exemple :

→ **50** points

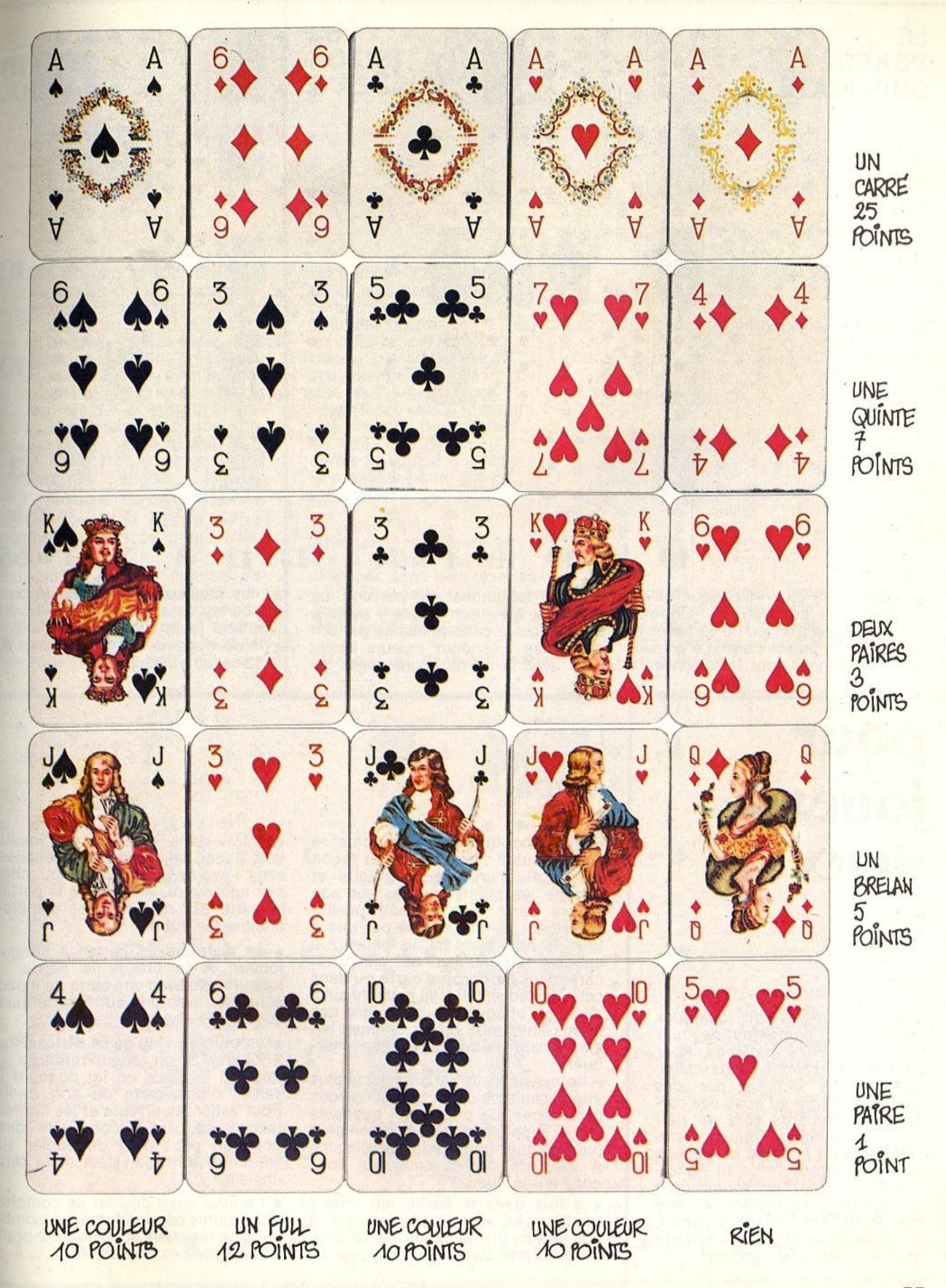
Le Poker-patience n'est pas une nouveauté. Il connut un tel succès aux États-Unis avant la Première Guerre mondiale, que des tournois furent organisés, une fédération et des clubs créés. Mais, on ne sait pourquoi, il est depuis totalement tombé dans l'oubli. C'est dommage, car c'est un très bon jeu qui surclasse de loin la grande majorité des patiences pratiquées actuellement.

Ses règles sont des plus simples.

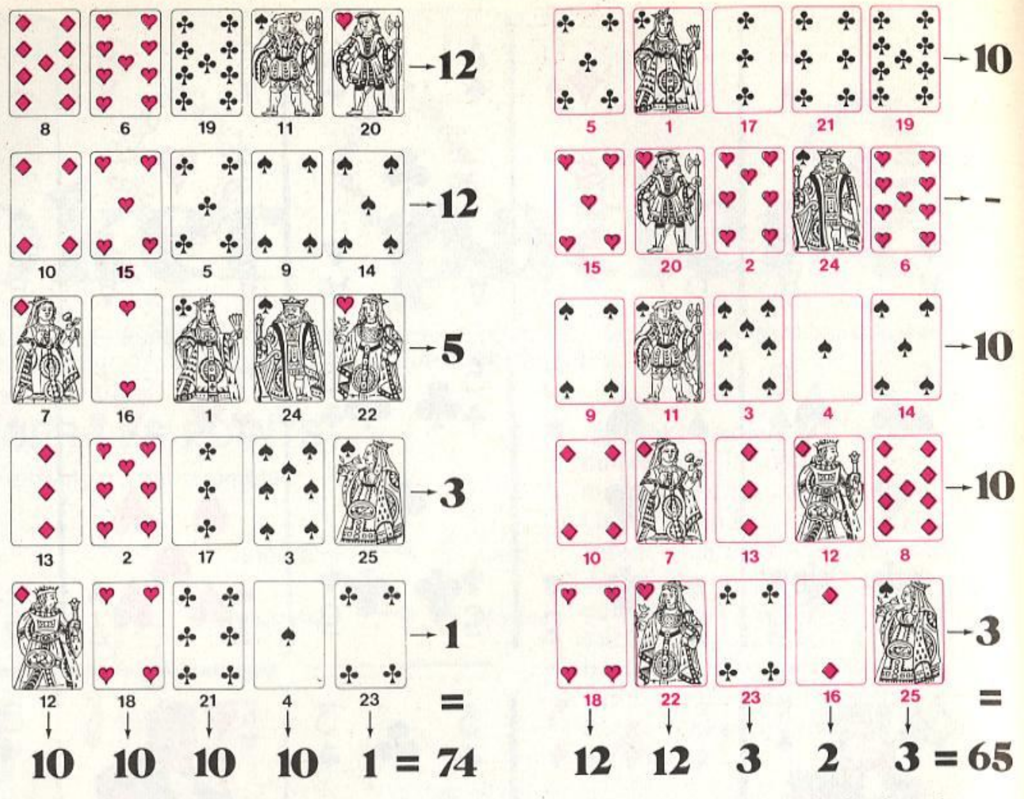
Vous prenez un jeu de 52 cartes que vous battez soigneusement. Puis, vous retournez une à une les 25 premières cartes que vous disposez de manière à ce qu'elles forment un carré 5 x 5. Il s'agit d'obtenir le maximum de points en réalisant, suivant les rangées et les colonnes, des combinaisons de poker (paire, brelan...).

Il suffit donc de bien se souvenir de la hiérarchie de ces différentes combinaisons. Nous vous les rappelons ci-contre, avec les points qui leur sont attribués au Poker-patience.

Après avoir posé la première carte, on doit poser les suivantes de manière à ce que chacune touche (par un côté ou un angle) une carte déjà posée. Essayez, vous deviendrez vite un mordu ! Et quand vous aurez acquis un peu d'entraînement, vous pourrez défier vos amis à l'une des variantes que vous trouverez dans les pages suivantes.


UN CARRE 25 POINTS
UNE QUINTE 7 POINTS
DEUX PAIRES 3 POINTS
UN BRELAN 5 POINTS
UNE PAIRE 1 POINT
UNE COULEUR 10 POINTS
UN FULL 12 POINTS
UNE COULEUR 10 POINTS
UNE COULEUR 10 POINTS
RIEN

LE POKER-DUPLICATE



La manière la plus «technique» d'organiser une compétition. Chaque joueur dispose d'un jeu de 52 cartes et construit son propre carré. Le premier procède comme pour la patience : il retourne les cartes une par une. Le second a étalé son jeu et y puise à chaque fois la carte retournée par son adversaire. Les deux joueurs jouent donc avec la même donne : celui qui fait les meilleurs choix dans la pose des cartes doit gagner. (On peut évidemment jouer ainsi à plus de 2. Il suffit de disposer d'autant de paquets de 52 cartes que de joueurs.)

pour jouer à deux

Voici les règles de quelques variantes qui permettent de jouer à deux au Poker-patience. Pour rendre les exemples plus clairs, nous avons indiqué par des numéros l'ordre de pose des cartes. Ces numéros sont en noir pour le premier joueur, celui qui construit le carré de gauche au Poker-duplicate et au Poker-miroir. Ils sont en rouge pour le second, qui construit le carré de droite (au Poker d'assaut, les deux joueurs construisant en commun un carré unique).

LE POKER-MIROIR

Cette variante se joue comme le poker-double : chaque joueur reçoit 25 cartes d'un paquet unique et compte les points réalisés sur son propre carré. Les joueurs posent également les cartes une par une à tour de rôle. Mais ici, ils peuvent à chaque fois choisir de placer la carte dans leur propre carré ou dans celui de l'adversaire. Ils peuvent ainsi jouer en attaque (en marquant des points chez eux) ou en défense (en empêchant l'adversaire d'en marquer).

A notre avis, cette variante est la plus intéressante de celles que nous vous présentons. De plus, voici quelques règles supplémentaires que l'on peut lui appliquer pour varier les plaisirs. A vous de choisir celle qui vous convient le mieux !

- 3 fois dans la partie, un joueur peut, après avoir joué, imposer à son adversaire la place de sa prochaine carte avant de l'avoir vue.
- 1 fois dans la partie, un joueur doit poser une carte face cachée, sans l'avoir vue, chez lui ou chez son adversaire. A la fin de la partie, la carte est retournée et comptée comme les autres.
- on distribue 26 cartes à chaque joueur. A la fin de la partie, le joueur reste avec une carte qu'il peut échanger avec une autre carte quelconque de son jeu.
- on utilise un jeu de 54 cartes (52 + 2 jokers). Si un joueur retourne un joker, il le place en lui donnant la valeur d'une carte de son choix. Pour éviter les erreurs et les contestations, on peut placer sur le joker posé un petit bout de papier sur lequel on écrira la valeur de la carte choisie.
- on peut aussi décider de compter, dans toutes ces variantes, les combinaisons réalisées suivant les 2 grandes diagonales des carrés.

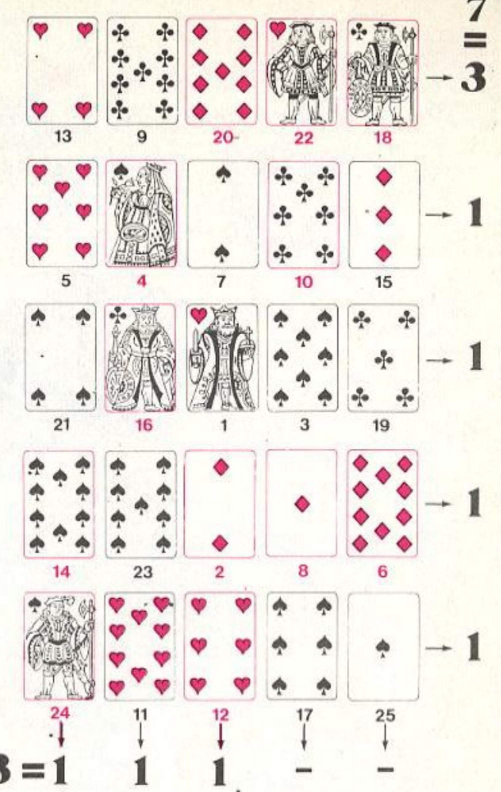
LE POKER-DOUBLE

Il laisse un plus grand rôle à la chance, mais est sans doute plus dynamique. D'un paquet unique de 52 cartes, on distribue 25 cartes à chaque joueur. Avec ces 25 cartes, les joueurs procèdent comme à la patience. Il est important qu'ils posent les cartes à tour de rôle. Le joueur qui attendrait pour commencer, que son adversaire ait posé toutes ses cartes, serait très avantagé : il ne tenterait pas d'aligner 5 piques, s'il y en a déjà 9 de posés !

Bien entendu, le hasard de la distribution joue un grand rôle.

Mais sur un certain nombre de parties, la technique doit faire la différence. Nous vous suggérons de faire des matchs en au moins 500 points, ce qui nécessitera en moyenne de 7 à 9 parties.

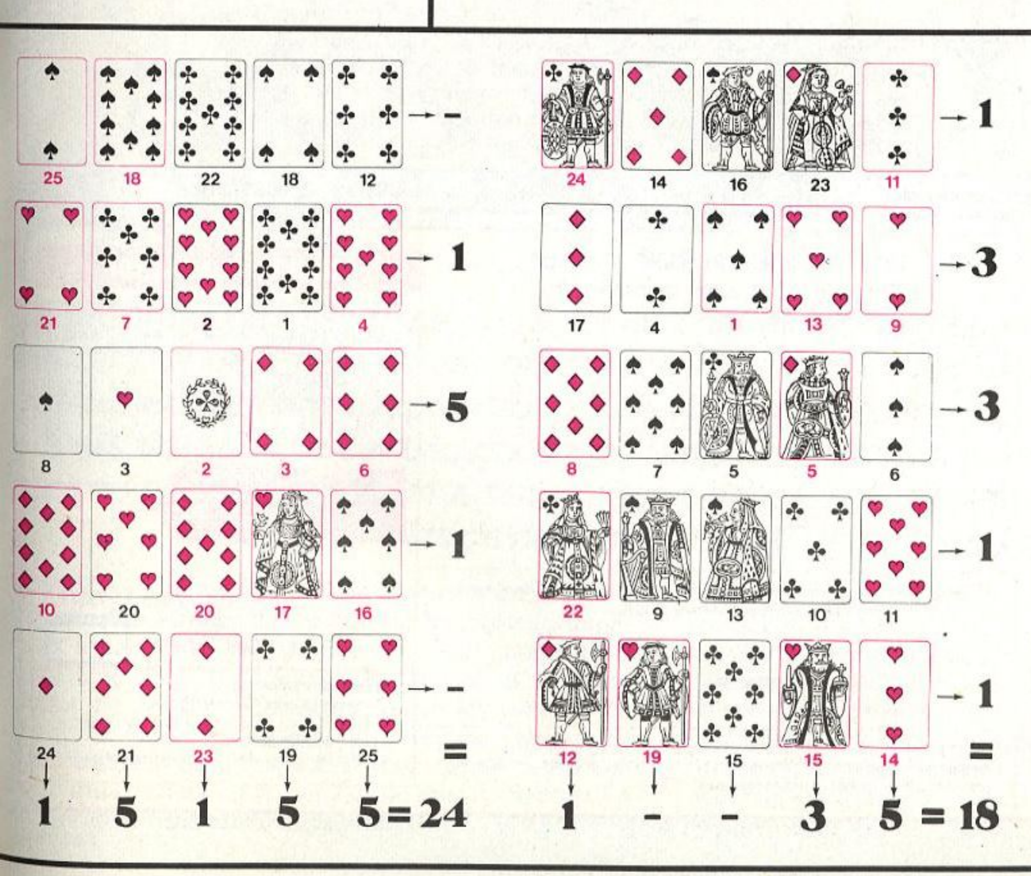
LE POKER D'ASSAUT



On n'utilisera également qu'un seul paquet de 52 cartes. On tire au sort le joueur qui va commencer : il reçoit 13 cartes, son adversaire 12 seulement. A tour de rôle les 2 joueurs vont poser leurs cartes une par une, mais ici pour former un seul carré de 25 cartes (le joueur qui pose la première carte, pose également la dernière).

Le joueur qui commence, comptera les points des combinaisons réalisées dans les colonnes (verticalement), son adversaire les points marqués sur les rangées (horizontalement).

Évidemment, dans cette variante les joueurs marquent beaucoup moins de points à chaque partie, puisqu'ils se combattent mutuellement. Mais ça ne nuit pas à l'intérêt du jeu, bien au contraire !



Ce ne sont bien sûr que quelques suggestions. Nous attendons les vôtres. D'autre part, si vous connaissez de tels jeux, peu répandus, mais qui vous semblent intéressants, n'hésitez pas à nous écrire. Nous essaierons d'y jouer, et nous publierons ceux qui nous auront séduits.

CLUB Jeux DESCARTES

5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Tél. : 563.01.02

Parrainé par : 

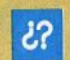

LE PREMIER SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

















DEXTÉRITÉ · WARGAMES · CASSE-TÊTE · THÉMATIQUES · DÉDUCTION · STRATÉGIQUES · TACTIQUES · ÉLECTRONIQUES

vous propose

VENTE PAR CORRESPONDANCE OU EN RELAIS BOUTIQUES :

- **BOUTIQUE PILOTE - PARIS 5**
  40, Rue des Ecoles 75005 PARIS.
  Tél. : 326 79 83.
- **PARIS 1**
  LIBRAIRIE DES VOYAGES
  24, Rue Molière - 75001 PARIS.
  Tél. : 296 36 76.
- **RÉGION PARISIENNE (78)**
  PRINTEMPS CENTRE COMMERCIAL VÉLIZY.
  78140 VÉLIZY.
- **GRENOBLE (38).**
  PUZZLE.
  18, Place SAINTE-CLAIRE 38000 GRENOBLE. Tél. : 16 (76) 42 36 17.
- **METZ (57).**
  TOP JOYS
  1, Avenue Ney.
  Parking Souterrain.
  57000 METZ.
  Tél. : 16 (87) 75 10 95.
- **MULHOUSE (68).**
  LIBRAIRIE DES TROIS ROIS
  41, Rue des Trois Rois. 68200 MULHOUSE.
  Tél. : 16 (89) 45 12 44.
- **LA ROCHE-SUR-YON (85)**
  AMBIANCE.
  18, Rue de la Poissonnière.
  Centre Commercial Les Halles.
  85000 LA ROCHE-SUR-YON.
  Tél. : 16 (51) 37 08 02.
- **ST-NAZAIRE (44).**
  MULTILUD.
  16, Rue de la Paix. 44600 ST-NAZAIRE.
  Tél. : 16 (40) 22 58 64.
- **TOULOUSE (31).**
  JEUX DESCARTES.
  PASSAGE ST-JÉRÔME.
  Centre Commercial St-Georges.
  14-16, Rue Maurice-Fonvielle.
  31400 TOULOUSE.
- **VICHY (03).**
  AU KHÉDIVE.
  Angle Rue de Paris et Rue Clemenceau.
  03200 VICHY.
  Tél. : 16 (70) 98 48 21.

Et Bientôt : Lyon, Marseille, Orléans, Saint-Brieuc, etc. 50 RELAIS BOUTIQUES SONT PREVUS EN FRANCE POUR FIN 1980.

CHAFITZ

A MODULES INTERCHANGEABLES

ACTUELLEMENT DISPONIBLE, AUX ÉCHECS : SARGON 2.5

Composé d'une unité de base et d'un module interchangeable contenant un programme sur microprocesseur, ce nouveau jeu électronique permet d'avoir un appareil toujours à "la pointe" du progrès.
En effet, grâce aux modules interchangeables le consommateur peut adapter, au fur et à mesure de l'évolution de l'informatique, le programme les plus perfectionné existant sur le marché, et posséder un jeu qui ne se démodera jamais.

PRIX PUBLIC
2 900 F
(Unité de base : 2 000 F)
(Module SARGON 2.5 : 900 F

Prix club :
2 610 F
(10 % de remise)
(Unité de base : 1 800 F)
(Module SARGON 2.5 : 810 F)
Soit 290 F d'économie.

CARACTÉRISTIQUES DU MODULE SARGON 2.5.

- Répertoire d'ouverture étendu.
- Joue les blancs et les noirs ou les deux.
- 7 programmes de force différente dont un à la vitesse de tournoi (40 coups en cent-vingt minutes).
- Retour en arrière sur trois coups complets.
- Commentaire en anglais adapté à la position.
- 2 formes de jeux : soit les meilleurs coups possibles ou d'une façon aléatoire les autres disponibles.
- Système sonore indiquant la fin de la réflexion.
- Programmation de toutes les positions.
- Résout les problèmes facilement et rapidement (mat en 2 coups, en 2 minutes environ).
- Position mémoire.
- Conseil du coup à jouer pour le néophyte.
- Arrêt facile de la réflexion de l'appareil.
- Utilisation éventuelle des batteries rechargeables (option).
- Le Chafitz réfléchit pendant votre temps de réflexion.



Découvrez les avantages offerts par JEUX DESCARTES. Profitez-en aujourd'hui-même en devenant CLIENT-CLUB, **l'adhésion est gratuite.** Vous bénéficierez immédiatement et tant que vous serez CLIENT-CLUB, d'une remise permanente de 10 % sur le prix de tous les jeux, la plupart exclusifs, présentés dans notre catalogue trimestriel gratuit. (il y a des jeux à 50 F dans notre catalogue)

A compléter, découper (ou recopier) et à retourner à CLUB JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

CONDITIONS D'ABONNEMENT AU CLUB

- Pour adhérer au Club Jeux Descartes, il vous suffit de commander un jeu en utilisant le présent bulletin.
- Vous bénéficiez immédiatement de notre remise spéciale Club de 10 % strictement réservée à nos clients-club.
- Votre seule obligation sera d'acquérir, chaque trimestre, par correspondance ou en Relais-Boutique, un jeu choisi sur notre catalogue trimestriel que vous recevrez gratuitement.
- L'abonnement est souscrit pour une durée minimum d'un an. Passé ce délai, il est renouvelable par tacite reconduction, sauf préavis écrit de deux mois.
- Après examen de votre premier catalogue Jeux Descartes vous pouvez annuler dans les 8 jours, suivant sa réception, votre adhésion, ce, sans aucune obligation. Dans ce cas il vous suffit de nous retourner votre carte Client-Club.

BULLETIN D'INSCRIPTION AU CLUB
(ou d'achat sans inscription)

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐ COCHER — NOM (écrire en majuscules SVP)

PRÉNOM

N° — RUE

VILLE

Code Postal — Profession et âge .... (Facultatif)

☐ J'ai pris connaissance de vos conditions d'admission au club et désire m'inscrire. Je bénéficie immédiatement de la remise spéciale de 10 %.

DATE : .... LU ET APPROUVÉ

SIGNATURE
(des parents pour les mineurs)

☐ Je ne désire pas bénéficier des avantages club et ne signe pas ci-dessus. Adressez-moi simplement les articles que j'ai commandés ci-contre. Je joins mon paiement sans en déduire la remise spéciale de 10 %.

BON DE COMMANDE

Qté	Désignation	Réf.	P.U.	PRIX TOTAL
	CHAFITZ SARGON 2.5	676	2900 F	

● JE DÉSIRE m'inscrire au CLUB et bénéficie immédiatement de la REMISE de 10 %.

Frais de port + 7,00 F.

▶ TOTAL A PAYER

Je joins cette somme par :
☐ chèque-bancaire ☐ mandat-poste
☐ C.C.P. 3 volets, sans indiquer de n° de compte à l'ordre de JEUX DESCARTES.
(ÉTRANGER : chèque en F.F. compensable à Paris).

4.80.02.10



Le propre du jeu est de ne pas subir les contraintes du monde réel. En quelques heures, on peut faire fortune en construisant un hôtel rue de la Paix, gagner la bataille de Waterloo avec les troupes de l'Empereur ou terrasser sur 64 cases son adversaire sans verser une goutte de sang. Le jeu est lui-même fiction. Quoi de plus normal qu'il trouve un terrain privilégié dans le domaine qui suscite les visions les plus folles de notre imagination : la science-fiction.

Voulez-vous transformer votre moquette en galaxie ? Rien de plus simple : déjà la flottille des croiseurs impériaux fonce sur la planète Saturne, déjà chaque capitaine a le doigt posé sur le bouton qui déclenchera l'enfer de ses désintégrateurs contre les ennemis de l'Empire, déjà les chasseurs des rebelles explosent silencieusement dans l'espace. Il vous suffit d'ouvrir une boîte qui contient un de ces jeux de science-fiction (il y en a près de trois cents) et de jouer.

Les historiens estiment que le premier jeu de société conjectural a été conçu entre 1891 et 1899. Ce *Jeu Fin de Siècle* était un jeu de l'oie dont les cases évoquaient « les principales inventions et innovations du XIXe siècle avec leurs dates ». Il faut attendre les années soixante pour retrouver des jeux inclus dans des hebdomadaires pour adolescents comme « Vaillant » ou « Tintin », un *Grand Jeu du Cosmos*, *La Tournée interplanétaire du Père Noël*, la *Chasse aux Martiens*, ou des

jeux vendus dans le commerce, souvent inspirés du jeu de l'oie, *Sputnik*, *Ramo*, *Countdown*, *Jeu des Étoiles*, etc. Mais l'âge d'or du jeu de science-fiction ne fait que commencer.

Comme toujours quand la mode se mêle aux plaisirs de l'homme, il faut se méfier des contrefaçons ; elles prolifèrent. *Sirius* ou *Galax*, par exemple, cachent (c'est le même jeu), sous des noms qui font rêver, un mécanisme de jeu certes intéressant mais qui, en mélangeant les règles du jeu de dames à celles de la feuille, la pierre et le ciseau, ne gagne rien à son «habillage» S.F. On pourrait citer bien d'autres exemples.

D'autres jeux, *Nato*, *Invasion America*, *Objective Moscow*, sont proches de la politique-fiction. Ils partent des données réelles, politiques et militaires, pour les mener jusqu'à leurs conséquences ultimes. Ils ressemblent en cela aux spéculations des conseillers du Pentagone et du Kremlin. Un véritable jeu de science-fiction, pour s'en tenir à une esquisse de définition, met en œuvre un matériel futuriste et, surtout, fait intervenir des situations de fiction pure.



INVASION AMERICA :
les États-Unis face à des envahisseurs qui tentent de s'emparer des centres vitaux du pays. Un wargame intéressant par le jeu des alliances qui se font et se défont.



SIRIUS :
un très bon jeu tactique, la version «made in Germany» de Galax, déjà présenté ici. A noter cependant que l'habillage «science-fiction» n'apporte rien au mécanisme du jeu.

Les relations entre le jeu et la science-fiction sont nombreuses. L'écrivain américain Philip K. Dick a basé toute son œuvre sur une symbolique, celle du jeu, qu'il s'amuse à varier d'un livre à l'autre. L'univers n'est jamais chez lui ce qu'il paraît être, il obéit à des règles souvent absurdes qui laissent leur place aux fantaisies du hasard. Dans *Le Maître du Haut Château*, Dick utilise le Yi King, pour *Loterie solaire* ; il invente une immense loterie atomique qui permet à un simple réparateur en électronique de devenir, du jour au lendemain, le maître du Monde. Un autre auteur vedette, A.E. Van Vogt, s'inspire des pseudo-sciences, de la Sémantique générale à la Dianétique, pour jeter le trouble dans les esprits. Dans son meilleur roman, *Le Monde des Ā*, il imagine une machinerie compliquée et gigantesque qui tient entre ses fils la destinée de l'univers tandis que ses personnages s'affrontent, pareils aux pièces d'un angoissant jeu d'échecs.

En toute logique, et pour boucler la boucle, des jeux s'emparent des inventions des romanciers. Robert Heinlein, un auteur imprégné de la bonne conscience américaine, a publié en 1951 *Starship Troopers*, dédié «à tous les sergents d'un peu partout qui ont œuvré à faire d'enfants des hommes» ! Il y décrit avec beaucoup de réalisme et de talent les guerres terriblement meurtrières que mènent les soldats du XXIe siècle, opposés à des races d'humanoïdes géants et d'arachnides. La firme Avalon Hill a tiré de cette fresque militaire un wargame tactique qui développe les méthodes de combat décrites par Heinlein. De même, elle a pris comme point de départ l'un des sommets de la science-fiction, *Dune* de Frank Herbert, pour recréer les conflits d'intérêts et les querelles dynastiques qui opposent les autochtones de la planète Dune aux autres habitants de leur galaxie. Ce jeu ne reproduit qu'une faible partie du «message» de l'original, ignorant ses virtualités écologiques et messianiques, mais il conserve quelque chose de sa force hallucinante ; il faut y jouer pour la retrouver et l'éprouver.

Tous les jeux n'ont pas la qualité de ces modèles. Beaucoup profitent du succès d'un film ou d'une série de télévision. Plusieurs jeux dérivent de *La Guerre des Étoiles*, un «space opera» qui a engendré une véritable industrie à part entière, avec des centaines de gadgets et de panoplies pour les enfants. Le jeu de simulation *Space Fighters* s'inspire directement de la dernière partie du film, celle qui oppose les vaisseaux rebelles autour de l'Étoile de la Mort. Mais c'est la série *Star Treck* qui représente aux États-Unis un véritable phénomène de société. On a publié de nombreuses histoires tirées des épisodes de la série et les firmes américaines lui ont consacré au moins trois jeux. Le plus remarquable d'entre eux est sans doute *Starfleet Battle*, réalisé par Lou Zocchi, où des nefs intergalactiques sont lancées dans des combats épiques. Encore plus simples, les films japonais de série b servent de source à des jeux de simulation. Dans *The Creature that ate Sheboygan*, un jeu tout à fait amusant, les joueurs peuvent lancer sur une ville, au choix, une araignée géante, plusieurs créatures effrayantes, un monstre de métal. L'enjeu de la partie, comme dans les *Godzilla*, c'est la sauvegarde de la cité et la destruction totale des monstres.

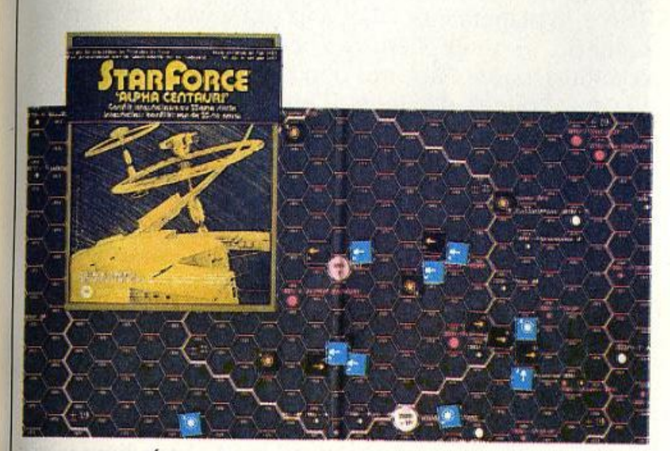
Le «boom» de la science-fiction, et le succès des grandes machines produites par Hollywood, a incité les fabricants à écouter les suggestions des créateurs de jeux. L'époque des petits cercles d'initiés est révolue. Un marché énorme s'est ouvert et personne n'ignore plus les agréments d'un genre autrefois méprisé. Les jeux n'ont fait que suivre le mouvement : il est déjà difficile de s'y retrouver.

Pour simplifier, on distinguera deux grands groupes, celui des jeux qui dérivent du «space opera» et celui des jeux qui ont un cadre plus limité, à l'échelle d'une simple planète, par exemple. Le «space opera» met l'accent sur la vastitude du décor qui ne fait que grandir à mesure qu'il est exploré. C'est un genre qui eut son heure de gloire avant les années soixante, qui connut une courte éclipse et qui revient en force avec l'explo-

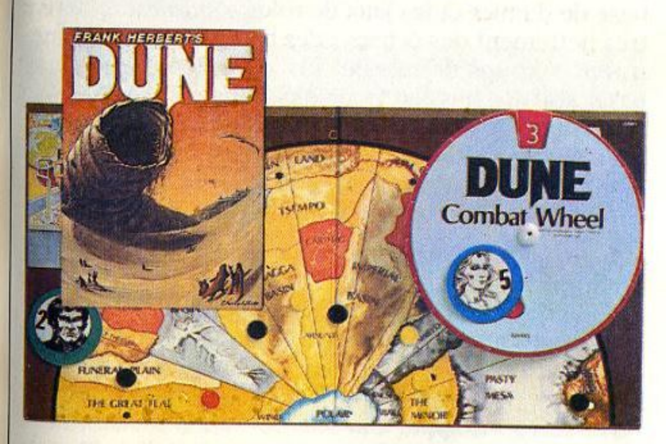
(Suite page 62)

nous avons sélectionné pour vous...

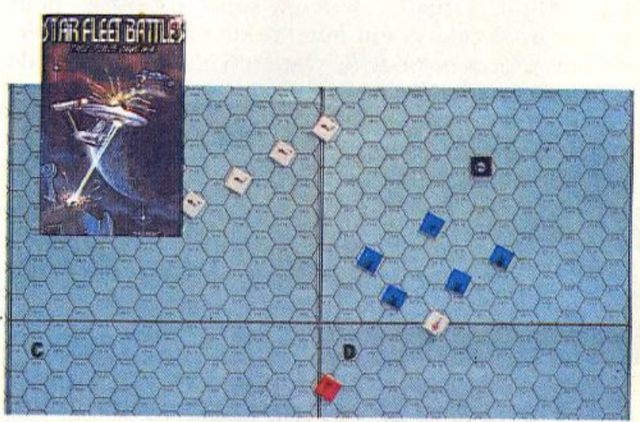
Encore davantage que pour les wargames, la quasi-totalité des jeux de science-fiction est d'origine anglo-saxonne ce qui n'est pas, d'ailleurs, sans poser des problèmes de distribution en France. Mais si vous avez le courage de lire de généralement longues règles en anglais, voici quelques excellents jeux et quelques adresses où vous avez le plus de chance de les trouver (attention ! les stocks sont très limités) : **Jeux Descartes**, 40, rue des Écoles, Paris 5e ; **L'Œuf Cube**, 24, rue Linné, Paris 5e ; **Jeux Thèmes**, 92, rue Monceau, Paris 8e ; **Games**, Forum des Halles, niveau 2, 1 à 7, rue Pierre-Lescot, Paris 1er ; **La Librairie des Armes**, 27, rue du Louvre, Paris 2e.



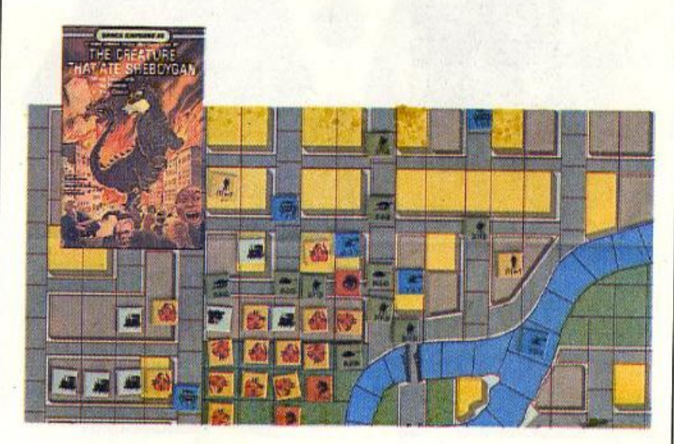
Starforce (Éditeur : S.P.I.). L'action se déroule dans notre galaxie où différentes civilisations (y compris la nôtre) s'affrontent pour le contrôle de points stratégiques. Starforce se joue en trois dimensions ce qui est, au début, un peu déroutant. Mais on s'habitue vite à ce mécanisme finalement très riche. Très populaire aux États-Unis. (Environ 95 F.)



Dune (Éditeur : Avalon Hill). Un jeu qui retrace d'une manière réussie la lutte de différentes factions pour le contrôle de la planète Dune, si importante que celui qui s'en empare domine tout l'univers car elle est la seule productrice des épices, source de préscience et de longévité. Cet excellent jeu peut se jouer à six, chacun des joueurs représentant une des six factions qui s'affrontent pour la possession de la planète. Dune nous replonge parfaitement dans l'atmosphère du roman de Frank Herbert, du même nom, considéré comme l'un des grands classiques du genre. (Environ 130 F.)



Star Fleet Battle (Éditeur : Task Force Game). Un excellent mini-jeu, fourni avec sept scénarios qui décrivent les affrontements entre cinq civilisations évoluées. Star Fleet Battle est tiré d'une série américaine de science-fiction extrêmement populaire : Star Treck. Un jeu très intéressant mais cependant assez complexe. (Environ 50 F.)



The Creature that ate Sheboygan (Éditeur : S.P.I.). Un excellent jeu qui oppose de redoutables monstres aux troupes de réserve et à la police, tandis que les pompiers luttent désespérément contre les incendies que les horribles créatures ont allumés dans leur soif de destruction : en effet, le but des monstres est d'anéantir une ville américaine, tandis que les humains doivent, l'on s'en doute, tout mettre en œuvre pour la sauver. Ce jeu est inspiré d'une série de films japonais. Un bon jeu rapide et, ce qui est trop rare, très amusant et, ce qui ne gâche rien, très bon marché. (Environ 25 F.)

(Suite page 63)

sion de *La Guerre des Étoiles*. Il permet d'opposer des galaxies entières, met en scène des patrouilles de surveillance, des empires, des flottes de rebelles, des aventuriers sans foi ni loi, capable de tout. On comprend pourquoi tant de jeux de science-fiction empruntent leurs rebondissements au « space opera ». Ici, les combats intergalactiques sont sans limites, les exploits des héros se confondent avec la ronde infernale des planètes et des atomes

Le premier jeu calqué sur le « space opera », *4000 a.d.*, date de 1972. Il contient en germe les principes de tout ce qui va suivre et ressemble à un *Monopoly* de l'espace. Deux à quatre joueurs sont aux prises pour conquérir le plus grand nombre de planètes possible. Plus un joueur possède de planètes, plus il a le droit de



ANDROMEDA :
des bases spatiales s'affrontent dans l'espace à coup de missiles , jeu qui fait un peu penser aux échecs par son mécanisme. Andromeda n'est malheureusement plus en vente.



FREEDOM IN THE GALAXY :
à mi-chemin entre le wargame et le jeu de rôle, un véritable « space opera » qui met en scène la révolte des rebelles contre un empire omnipotent.

créer de nouvelles unités. Les planètes sont de trois sortes : habitées, riches en matières premières, ou bien les deux à la fois. Pour lancer une flotte de vaisseaux, il faut gagner des hommes et des biens, ce qui donne une idée de ce que les joueurs vont convoiter en premier. Il suffit d'avoir un vaisseau de plus que son adversaire sur une planète donnée pour remporter un combat, et les mouvements des joueurs sont assez imprévisibles puisqu'ils se déplacent dans l'hyper-espace, surgissant là où on les attend le moins. Ce jeu est plus intéressant à quatre, à cause des alliances qui peuvent se nouer entre les protagonistes.

L'introduction d'une forme de jeux plus élaborée, les wargames, vient d'élargir encore les possibilités offertes par les jeux de science-fiction, dérivés du « space opera » ou limités à une seule planète. Ils apportent une plus grande précision aux combats et aux conflits d'intérêts. De fait, ils en augmentent aussi la probabilité, en dépassant dans l'espace et dans le temps des situations provisoirement hypothétiques du type « troisième guerre mondiale ». Dans *Starforce*, des races luttent au sein d'un espace à trois dimensions et cherchent à s'anéantir mutuellement. *Imperium* oppose notre race à celle de l'Empire. Toutes les situations probables dans ce type de conflits y figurent, du bombardement des planètes à l'établissement de lignes de défense, et on y utilise tous les moyens de destruction prévisibles, des armes aux vaisseaux. Le but de ces simulations qui donnent aux joueurs un sentiment de puissance indépassable est simple : il faut envahir le territoire des autres ou défendre jusqu'au bout le sien. On se bat toujours contre un Empire ou bien l'on en bâtit un. Il s'agit de se prendre pour Napoléon ou pour Attila. Dans *Freedom in the Galaxie*, le joueur se révolte contre un empire qui l'écrase. *Battlefleet Mars* anime le sursaut d'une colonie martienne qui se détache de la Terre, la planète mère. Les jeux qui suivent ce genre de scénario se multiplient à l'heure actuelle. Certains, comme *Double Star*, qui oppose la culture chinoise à l'Islam, collent d'ailleurs d'assez près à des conflits prévisibles. Le wargame dans le « space opera » tend à devenir une représentation emblématique de nos inquiétudes.

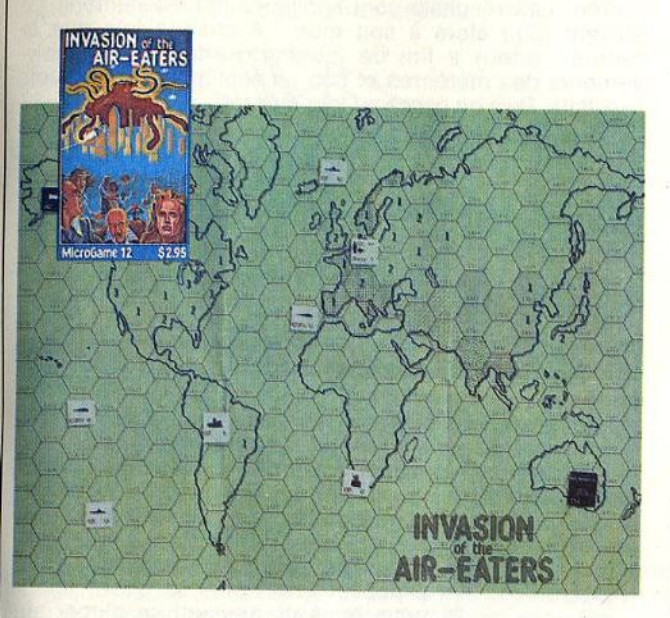
Les jeux limités à une seule planète ne sont pas plus paisibles. A part *Dune*, où il s'agit de contrôler une terre désertique, *The Invasion of the Air Eaters* met en scène des envahisseurs qui veulent s'emparer de notre air. Les peuples du monde doivent s'unir pour leur résister et survivre. Certains jeux poussent le délire encore plus loin, en figurant des jeux tactiques aveugles. Le plus réussi de la série, *Rivets*, montre des robots qui ignorent que toute vie humaine a fini par disparaître et qui continuent pourtant à s'entre-détruire avec acharnement.

Le développement des jeux de science-fiction ne doit pas nous faire perdre de vue le fait qu'ils rejoignent parfois des formes classiques de jeux, comme les jeux à base de damier et les jeux de rôles. *Andromeda* dérive très nettement des échecs ; des bases spatiales s'y mesurent à coups de missiles et l'on y déplace soit une base, soit un missile, pour bloquer puis détruire son adversaire. *Travellers* permet de livrer des combats avec des figurines symbolisant des pouvoirs surnaturels et rejoint aussi un domaine que le jeu commence à explorer, celui des contes fantastiques.

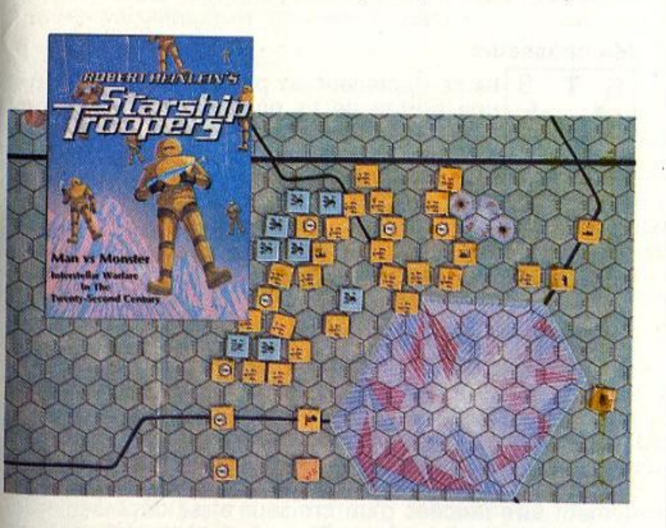
Les jeux de science-fiction, finalement, trouvent leur vraie dimension quand ils appartiennent à la grande famille des jeux de stratégie qui sont aussi anciens que l'intelligence. Ils ne sont que les derniers masques des vieux désirs et des antiques craintes de l'humanité. Comme l'écrit Alain Cotta dans *La Société ludique* (Grasset) : « L'appel à la science-fiction transforme le jeu dans toute sa signification et ses possibilités. Pour la première fois, l'homme revient au cosmos après une longue marche profanatoire. Il revient en conquérant. Il se l'approprie. Les dieux n'étaient pas oubliés, du moins la grande crainte océanique qui les fonde. Mais leur pouvoir n'est plus ; leur existence même n'est plus nécessaire puisque l'homme se joue du cosmos. Le sacrifice lui-même trouve dans le jeu sa puissance d'ordre. »

François MARCELA-FROIDEVAL
et Raphaël SORIN

nous avons sélectionné

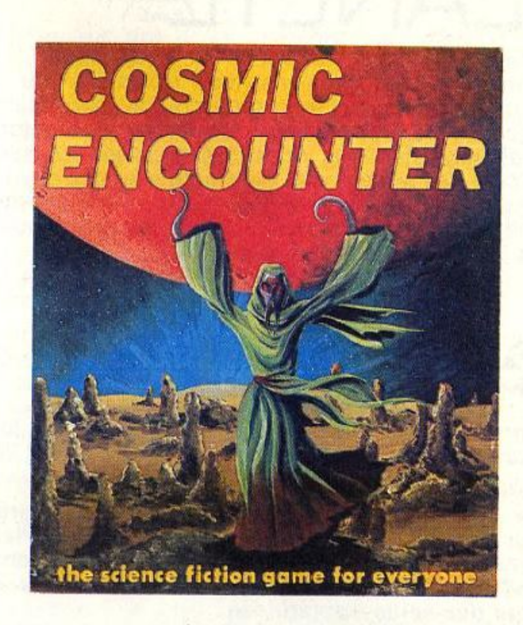


Invasion of the Air Eaters (Éditeur : Metagaming). Les extra-terrestres attaquent la Terre pour tenter de la coloniser et l'adapter à leur mode de vie à l'aide de diaboliques «convertisseurs». L'Humanité enfin unie (on peut rêver) n'a plus le choix, il lui faut vaincre ou périr. (Environ 30 F.)



Starship Troopers (Éditeur : Avalon Hill). Contrairement à ce qui se produit généralement, ce jeu nous replonge parfaitement dans l'atmosphère du livre de Robert Heinlein (*Starship Troopers*, en français *Étoile garde-à-vous*) dont il recrée parfaitement les batailles entre les humanoïdes et les arachnides. Le jeu contient sept scénarios mettant en scène des situations toujours plus dramatiques, suivant la progression du roman. Les scénarios sont également de complexité croissante ce qui permet d'apprendre progressivement le jeu sans être inondé dès la première partie par un déluge de règles. A notre avis, un très, très bon jeu ! (Environ 100 F.)

notre préféré...



Cosmic Encounter (Éditeur : Eon Products). Un modèle du genre, qui prouve qu'un jeu ne doit pas obligatoirement être compliqué pour faire une réussite.
Chaque joueur possède un système solaire, des pions représentant des bases ou des forces selon la phase du jeu et une



carte représentant un extra-terrestre. Le système de base est simple : il s'agit d'occuper cinq bases hors de son propre système solaire. On ne peut y parvenir qu'en combinant attaques et alliances.
Les différentes combinaisons des cartes «extra-terrestres», chacune dotée d'un pouvoir particulier, rendant le jeu particulièrement intéressant. Le matériel de base est prévu pour quatre joueurs, mais on peut le compléter pour jouer jusqu'à huit joueurs.
Un excellent jeu d'un mécanisme accessible à tous. (Environ 110 F.)

L'ULTIME PLANETE

Quatre civilisations luttent pour leur survie : les Terriens, les Andromédiens, les Proximiens (du Centaure) et les Orions. Les ressources de leurs planètes respectives s'épuisent. Leur dernier espoir : coloniser le seul astre dont les richesses puissent les sauver. Pour cela, les armées des quatre puissances devront à la fois affronter les défenseurs de cet Eldorado et combattre entre elles. Car il n'y a de place que pour un seul peuple sur l'Ultime Planète !

règle du jeu

nombre de joueurs : de 2 à 4 (chaque joueur manœuvre les troupes d'un peuple).

matériel : outre un dé à se procurer,

- une carte découpée en cases hexagonales représentant une portion d'espace. Au centre, l'Ultime Planète, à conquérir depuis les bases de départ de chaque joueur situées aux 4 coins de la carte. Entre elles, flottent des amas d'astéroïdes.

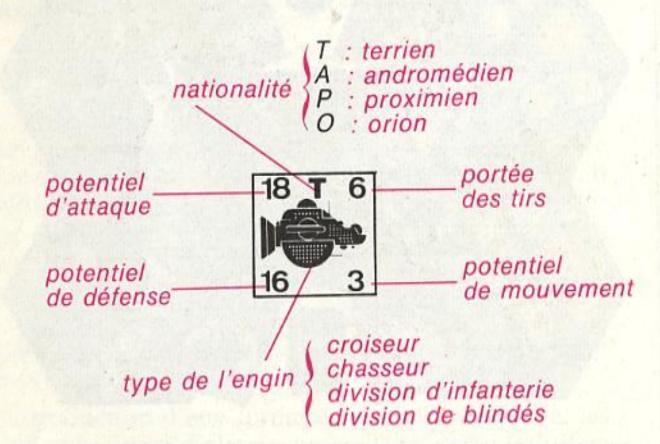
Chaque joueur dispose de 30 pions à sa couleur (à découper) :

- 3 croiseurs ;
- 15 chasseurs ;
- 6 divisions d'infanterie ;
- 6 divisions de blindés.

Enfin, on trouve (pions à découper)

- 6 satellites de défense de la Planète ;
- 4 météores.

Chaque pion porte un certain nombre d'indications.



but du jeu : s'emparer des centres de production de l'Ultime Planète. Le vainqueur sera celui qui, à la fin du jeu (après 15 tours) possédera le plus grand nombre de ces centres ou qui, avant cette limite, aura éliminé tous ses adversaires.

déroulement du jeu : les joueurs choisissent chacun un camp. On tire au sort celui qui jouera le premier. Les autres suivront suivant le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, un joueur déplace autant de pions qu'il le désire tout en respectant évidemment leurs potentiels de mouvement. Il peut, par exemple, déplacer d'abord un croiseur portant des chasseurs, puis larguer ses chasseurs et eux-mêmes les déplacer, tout cela dans le même tour. Puis le joueur livre les combats éventuels contre ses adversaires. Enfin, les satellites défenseurs de la Planète tirent sur tout ce qui est à leur portée. Les résultats sont appliqués immédiatement. Le suivant joue alors à son tour... A chaque fois que le dernier joueur a fini de jouer, on effectue les mouvements des météores et l'on en applique les éventuels résultats. Puis on passe au tour suivant.

On peut superposer autant d'unités amies qu'on le désire sur une case d'espace ; sur la Planète, pas plus de 2.

les croiseurs



Ils se déplacent au plus de 3 cases et ont une portée de tir maximum de 6 cases. Ils peuvent emporter chacun 5 chasseurs, 2 divisions blindées, 2 divisions d'infanterie (les pions sont alors empilés). Ils peuvent les larguer ou les embarquer à volonté sans dépense supplémentaire de points de mouvement.

Au début du jeu, les 3 croiseurs de chaque joueur sont placés sur la base de celui-ci. Ils emportent chacun leur charge maximale c'est-à-dire que toute l'armée d'un joueur est chargée sur ses 3 croiseurs. Mais dès le premier tour, le croiseur peut larguer une partie de sa cargaison.

Les croiseurs ne peuvent pénétrer dans un amas d'astéroïdes. Ils ne peuvent non plus se poser sur la Planète, mais ils peuvent se placer sur une case contiguë pour débarquer leur cargaison.



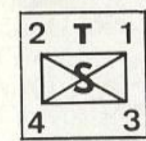
amas d'astéroïdes

les chasseurs



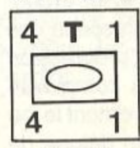
Ils se déplacent au plus de 6 cases et ont une portée de tir de 3 cases. Ils peuvent pénétrer dans un amas d'astéroïdes mais, ils dépensent alors 2 points de mouvement par case d'astéroïdes traversée. Ils ne peuvent pas se poser sur la Planète. Ils peuvent être largués d'un croiseur et se déplacer indépendamment dans le même tour sans dépense de points supplémentaires de mouvement.

les divisions d'infanterie



Elles se déplacent de 3 cases par tour quelque soit le type de terrain (espace, amas d'astéroïdes, Planète et sur celle-ci montagnes, canaux, terrain plat). Elles ne combattent qu'au contact de l'ennemi (sur une case contiguë). Elles peuvent également être lancées d'un croiseur et se déplacer indépendamment dans le même tour sans dépense de points supplémentaires de mouvement. Le potentiel d'attaque de satellites est divisé par 4, lorsqu'ils tirent sur une division d'infanterie.

les divisions blindées

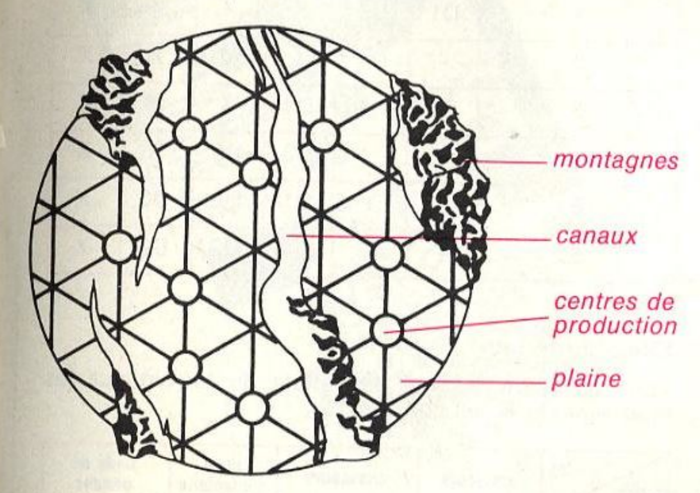


Elles ne peuvent se déplacer que sur la Planète où elles ne peuvent ni pénétrer sur les cases de montagne ni traverser les canaux. Elles ne peuvent être débarquées d'un croiseur sur la Planète que lorsque celui-ci se trouve sur une case contiguë à la Planète.

Pages 65-72 manquantes
(encart "L'ultime planète")

la Planète

La Planète comprend 3 types de terrain : la plaine, les montagnes et les canaux. Ces 2 derniers sont des obstacles infranchissables pour les divisions blindées. Les points ronds représentent les centres de production convoités par les envahisseurs.



La Planète est défendue par 6 satellites. Les satellites sont placés au début de la partie par le joueur désigné pour jouer en second. Il doit les situer dans un rayon de 3 cases autour de la Planète et à au moins 4 cases les unes des autres. Les satellites ont un potentiel d'attaque et de défense de 16 points et une portée de tir de 6 cases. Leurs tirs comme ceux des vaisseaux, sont moins puissants à travers les amas d'astéroïdes (voir table d'effet du terrain). Leurs tirs (comme ceux des vaisseaux) ne peuvent ni atteindre, ni traverser la Planète.

les satellites

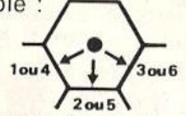


Ils effectuent leurs tirs à chaque fois qu'un joueur a fini de jouer. Ils tirent systématiquement sur tout ce qui est à leur portée sauf sur un autre satellite. Plusieurs satellites peuvent ainsi tirer au même tour sur la même unité. Les centres de production disposent d'un potentiel de combat et attaquent systématiquement les unités qui se posent sur eux. Ils attaquent toujours à 1 contre 1 (voir combats). Ils livrent les combats contre les unités d'un joueur à chaque fois que celui-ci a fini de jouer. Auparavant, le joueur a pu lui-même prendre l'initiative d'attaquer un centre avec une ou plusieurs de ses unités. Les centres ont un potentiel de défense de 2. Un joueur s'empare d'un centre lorsqu'une (ou plusieurs) de ses unités a éliminé à l'issu d'un combat, les défenses du centre sans l'être elle-même. Pour livrer combat à un centre, les unités attaquantes doivent se placer dessus. Attention! Chaque case de planète ne peut porter plus de 2 unités.

les météores



Les météores dérivent continuellement dans l'espace. Ils représentent ainsi un grave danger pour les vaisseaux. Au début de la partie les météores partent du milieu de chaque côté de la carte (case M) après le premier tour, quand tous les joueurs ont joué une fois. Chaque joueur lance un dé pour déterminer la direction que prendra le météore.
exemple :



Le joueur tire 4. Le météore part dans la direction correspondante.

Les météores se déplacent toujours de 3 cases à chaque tour. Les déplacements ont lieu quand tous les joueurs ont joué leur tour. Les résultats des collisions sont appliqués immédiatement.
Un météore conserve sa direction initiale tant qu'il ne sort pas de la carte. Quand il sort, il est immédiatement replacé à son point de départ. Le dernier joueur ayant joué relance le dé pour déterminer la nouvelle direction. Le météore repart immédiatement.

dérive

Certains résultats de combats infligent aux vaisseaux touchés des dérives pendant 1, 2 ou 3 tours. Les trajectoires de ces dérives sont aléatoires. Le joueur touché lance un dé qui lui indique, pour chaque tour de dérive, la direction produite sur la carte. Ainsi par exemple, le vaisseau touché, devra dériver dans la direction 5 si le jet du dé a donné 5. Puis le vaisseau se déplacera dans cette direction du nombre de cases qu'il lui est propre (potentiel de mouvement). Enfin il devra régler les effets éventuels de ce déplacement : collisions, effet des tirs (attention, il ne peut lui-même attaquer pendant sa dérive).
Si la dérive d'un vaisseau l'amène dans un amas d'astéroïdes, il risque d'être détruit : le joueur, à chaque case traversée, lance le dé et lit le résultat sur le tableau ci-dessous :

dé	1	2	3	4	5	6
satellite	X	X	—	—	—	—
croiseurs	X	X	X	X	X	—
chasseurs	X	—	—	—	—	—

X : détruit. — : non détruit

Attention! les satellites qui dérivent sont eux aussi soumis à cette règle (un joueur quelconque lance le dé).

D'autre part, si un vaisseau ou un météore dérive sur la Planète, il s'y écrase et est détruit.
Si un chasseur dérive contre un croiseur, c'est le chasseur qui est détruit. Le croiseur reste intact.
Un satellite dérive de 2 cases s'il est touché.
Les unités d'infanterie ne subissent jamais de dérive, mais elles sont toujours détruites, si elles sont percutées par un météore.
Lors d'une collision, un météore n'est détruit que lorsqu'il rencontre un croiseur : dans ce cas, les deux sont détruits. Lorsqu'à la suite d'une dérive, un satellite ou un météore percute la Planète, la case touchée ainsi que tout ce qu'elle peut contenir est détruite.
Lorsqu'à la suite de dérives, 2 pions se rencontrent, le joueur conduisant celui qui est en cours de déplacement jette un dé. S'il obtient 1, 2 ou 3, le pion en mouvement est détruit. S'il obtient 4, 5 ou 6 le pion en

mouvement est détruit ainsi que le pion qu'il a percuté. Ainsi, le pion percutant est toujours détruit, le pion percuté l'est une fois sur deux.

les tirs
Chaque vaisseau est affecté d'une puissance de tir (points d'attaque) et d'une portée (nombre de cases). Ces tirs subissent cependant des altérations dans deux cas :
- lorsque les tirs traversent des amas d'astéroïdes (voir tableau des effets du terrain),
- lorsque les tirs s'effectuent à plus de la moitié de la portée, leur puissance est divisée par 2. Par exemple, un vaisseau de potentiel d'attaque de 18 et une portée de 6 cases, effectuera un tir de 18 points d'attaque à 3 cases mais de 9 points seulement à 4 cases. Cette dernière règle n'affecte pas les satellites qui tirent à pleine puissance sur toute leur portée.

les combats
Ils sont de 2 types : les combats dans l'espace et les combats au sol. Les combats, facultatifs, peuvent être déclenchés par un joueur immédiatement après ses déplacements.

Pour connaître le résultat d'un combat, on divise le potentiel d'attaque de l'attaquant par le potentiel de défense du défenseur. Lorsqu'on obtient un résultat fractionnaire, on arrondit en faveur du défenseur. On obtient ainsi le rapport de force : par exemple : $\frac{12}{6} = 2/1$ ou $\frac{18}{12} = 1/1$. L'attaquant jette alors le dé. Le résultat se lit sur les tableaux suivants. Dans le cas de combats au sol, (sur la Planète) il y a 3 résultats possibles :

DE : défenseur éliminé
AE : attaquant éliminé
EX : échange : le plus faible est éliminé et le plus fort perd une ou plusieurs de ses unités totalisant un potentiel au moins égal à celui des forces éliminées de son adversaire.

Résultats des combats au sol

dé \ rapport de force	1/2	1/1	2/1	3/1
1	DE	DE	DE	DE
2	EX	DE	DE	DE
3	EX	DE	DE	DE
4	AE	EX	DE	DE
5	AE	EX	EX	DE
6	AE	AE	EX	DE

Dans le cas des combats dans l'espace, 3 cas également :
X : unité attaquée détruite ;
D1, D2, D3 : unité attaquée dérive pendant 1, 2 ou 3 tours ;
— : aucun effet.

Résultats des combats dans l'espace

dé \ rapport de force	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1
1	D1	D2	X	X	X	X
2	-	D1	X	X	X	X
3	-	-	D3	X	X	X
4	-	-	D2	D3	X	X
5	-	-	D1	D2	D3	X
6	-	-	D1	D2	D2	X

Effets du terrain

Voici enfin un résumé des effets du terrain sur les mouvements et les combats :

terrain \ unités	croiseurs	chasseurs	unité d'infanterie	unité de blindés
amas d'astéroïdes effets sur le mouvement	interdit	dépense 1 point de mouvement supplémentaire par case	pas d'effet [1]	interdit (ne peut se déplacer que sur la Planète)
effets sur les combats	1 case divise par 2 la puissance du tir (potentiel d'attaque) ; 2 cases divisent par 3 la puissance ; 3 cases divisent par 4 la puissance, etc. N.B. les tirs des satellites subissent la même règle		potentiel de défense doublé	interdit
espace effets sur mouvements et combats	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effets [1]	interdit
Planète	interdit (la Planète est interdite aux croiseurs et aux chasseurs)		pas d'effet	ne peut pénétrer dans les montagnes ni traverser les canaux

(1) On pourrait s'étonner de voir des unités d'infanterie se déplacer et combattre dans l'espace. Ce serait oublier qu'il s'agit d'un jeu de science-fiction, où quelques propulseurs individuels peuvent arranger bien des choses !

Il est probable qu'un joueur aura éliminé totalement les unités de ses adversaires avant la limite des 15 tours. Il peut cependant arriver qu'il reste en présence 2 ou plusieurs joueurs à ce moment. Celui qui détiendra le plus grand nombre de centres de production de la planète, sera vainqueur.

un dernier conseil : la Planète est très efficacement défendue par ses satellites. Dans un premier temps, les joueurs auront donc tout intérêt à s'entendre pour attaquer en priorité les satellites et ne pas épuiser leurs forces par des combats entre eux. Cette phase de diplomatie constitue l'un des attraits principaux du jeu.

F. M.-F.

par Daniel Ferro

avec (ou sans) votre calculatrice programmable

Le savon est un animal docile quand il est sec. Mais, au contact de l'eau, il se transforme en un monstre aquatique et fougueux. La chasse au savon est donc un sport qui n'est pas dépourvu de difficulté. C'est pourquoi nous vous proposons un petit jeu de simulation qui vous permettra de vous entraîner avec un ami ou votre TI 59 ou votre HP 67.

partez à la chasse au savon

La chasse au savon se joue à deux, chacun possédant un savon et une baignoire. Le but du jeu consiste à attraper le premier le savon dans la baignoire adverse. Nous ne cacherons pas que ce jeu présente quelques liens de parenté avec la bataille navale mais vous allez vite découvrir qu'il est plus difficile d'attraper un savon glissant que de bombarder un cuirassé à l'allure régulière.

Chaque joueur cache son savon carré dans sa baignoire rectangulaire. Le savon recouvre 4 cases et vous pouvez choisir à votre gré les dimensions des baignoires. Le savon est repéré par les coordonnées de son centre. De plus, les 9 points constituant le savon sont numérotés de 1 à 9. Le savon étant appelé à se déplacer, il est pratique de le représenter par un petit carré en carton.

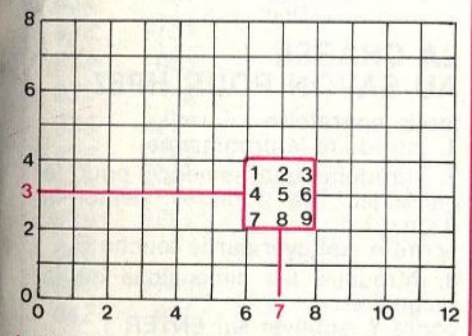


Figure 1. *Dans la baignoire, le savon est repéré par les coordonnées de son centre; ici (7,3). De plus, les 9 points le constituant sont numérotés de 1 à 9.*

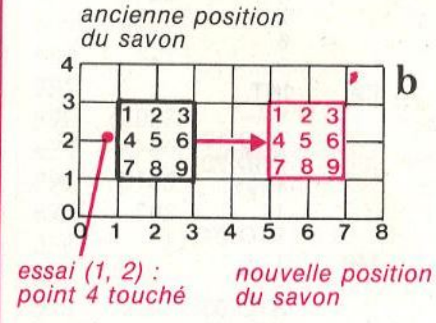
Bien entendu, chaque joueur dissimule sa baignoire à son adversaire. Le premier joueur (nous l'appellerons A) plonge sa main dans la baignoire pour essayer d'attraper le savon de son adversaire (joueur B). Pour cela il lui annonce simplement 2 nombres correspondant aux coordonnées de son essai.

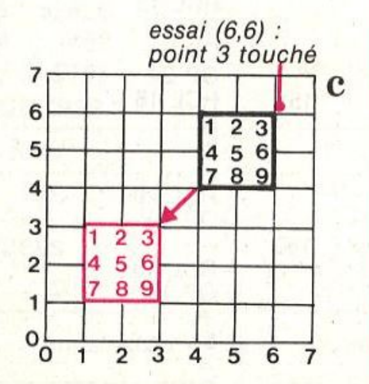
Trois cas peuvent alors se produire :

- si les coordonnées de la main correspondent à celles du centre du savon (le point 5), le joueur A a eu beaucoup de chance et il a gagné !
- si les coordonnées de la main ne correspondent à aucun des points du savon, celui-ci ne bouge pas. Le joueur B joue à son tour.
- si les coordonnées de la main coïncident avec l'un des 8 points extérieurs du savon, celui-ci s'échappe diaboliquement : le joueur B indique à son adversaire le numéro du point touché puis il déplace le savon dans la direction opposée... du nombre de cases qu'il désire, inférieur toutefois à la plus grande dimension de la baignoire.

Figure 2 a

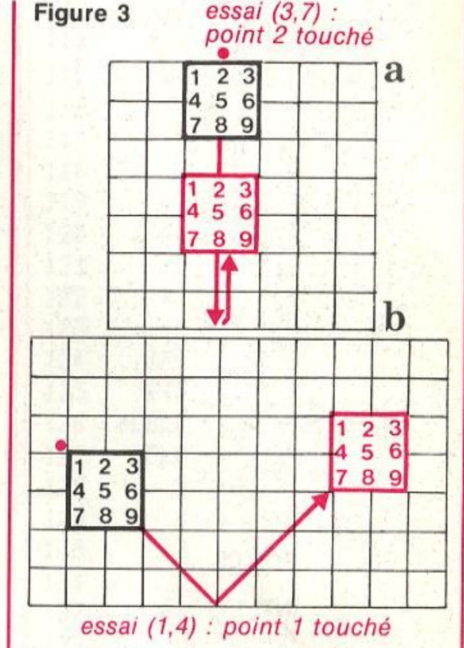
essai (3,2) : gagné !





Si, lors de ce déplacement, le savon heurte le bord de la baignoire, il rebondit suivant les lois classiques de la réflexion.

Figure 3



Le premier qui aura attrapé le savon de son adversaire aura gagné !

Si l'on est seul, une calculatrice programmable de type TI-58, 59 ou HP 67 pourra faire office de baignoire. Le joueur doit alors attraper le savon que le programme cache et déplace. Voici les programmes.

LA CHASSE AU SAVON POUR TI 59

Mode opératoire :

1. introduire le programme.

2. introduire un nombre compris entre 0 et 100 000 (entier ou non), appuyer sur la touche A.

3. introduire la longueur X de la baignoire (nombre de cases), faire X ⇄ T. Introduire la largeur Y de la baignoire, faire R/S. (X et Y doivent au moins être égaux à 5.)

4. Le savon est caché : à vous de jouer ! Pour essayer d'attraper le savon, introduire l'abscisse x de la main, faire X ⇄ T, introduire l'ordonnée y, appuyer sur la touche B.

Si un zéro apparaît, c'est que le savon n'a pas été touché. Si un S (ou 5) apparaît, vous avez gagné : vous avez touché le centre du savon.

En faisant C, vous obtiendrez le nombre de coups qu'il vous a fallu pour y parvenir.

Si un chiffre entre 1 et 9 (sauf 5) apparaît, c'est que vous avez touché le bord du savon. Le chiffre indique en quel endroit. Le savon va se déplacer avant votre essai suivant.

programme pour TI 59

```
LBL A'
PGM 15
SBR DMS
INV SBR
LBL B'
–
2
=
STO 05
×
4
+
RCL IND
03
+
RCL IND
04
–
1
–
(
CE
÷
2
÷
RCL 05
)
INT
X
2
X
RCL 05
=
X⇄T
RCL 05
X⇄T
INV X≥T?
053
+/–
+
2
×
X⇄T
+
1
=
STO IND
04
INV SBR
LBL B
OP 21
STO 14
2
X⇄T
STO 13
–
RCL 11
=
STO 19
|x|
x≥T?
220
RCL 14
–
RCL 12
=
STO 20
|x|
x≥T?
220
CP
RCL 19
|x|
+
RCL 20
|x|
=
X=T?
217
RCL 13
–
EXC 17
=
(x²)
+
(
RCL 14
–
EXC 18
)
(x²)
=
√x
×
1
.
5
+
A'
X
6
=
INT
+/–
PRD 19
PRD 20
1
1
STO 04
1
9
STO 03
RCL 15
B'
OP 23
OP 24
RCL 16
B'
3
×
RCL 20
OP 10
–
RCL 19
OP 10
+
5
=
R/S
LBL C
RCL 01
R/S
LBL A
STO 09
R/S
STO 16
÷
2
–
2
+
5
×
A'
=
INT
STO 11
x⇄T
STO 15
÷
2
–
2
+
5
×
A'
=
INT
STO 12
8
STO 17
CLR
STO 18
STO 01
R/S
1/x
5
R/S
CLR
R/S
```

LA CHASSE AU SAVON POUR HP67

mode opératoire :

1. introduire le programme

2. introduire une semence pour le générateur de nombres aléatoires $0 < n < 1$:
écrire n, appuyer sur la touche E

3. introduire les dimensions de la baignoire :
écrire Y, appuyer sur ENTER ↑
écrire X, appuyer sur A

4. A vous de jouer : faire un essai (x, y)
écrire y, appuyer sur ENTER ↑
écrire x, appuyer sur B
Le résultat de l'essai s'affiche :
0 : manqué
5 : attrapé, vous avez gagné !
1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 ou 9 : touché, le nombre vous indique en quel endroit le savon a été touché.

5. Pour connaître le nombre de vos essais, appuyez sur D

6. Pour une nouvelle partie, aller en 3

programme pour HP67

```
*LBLE    Semence dans
 STO0    Ro
 RTN
```

```
004  *LBLA
005      1     X→RD
006      -
007   STOD
008    X⇄Y
009      1     Y→RE
010      -
011   STOE
012   GSBd     1re position
013   STOB     du savon
014   RCLD     y0, x0
015   GSBd
016   STOA
017      +     force des
018      2     déplacements
019      ÷
020    CHS
021   STO5     R à Z des
022      0     essais
023   STOI
024  *LBLC     prêt à jouer
025    R/S
026  *LBLB     + 1 essai
027   ISZI
028   STO1     x
029    X⇄Y
030   STO2     y
031   RCLB     |y − y0| = a > 2 ?
032      -
033   STO9
034    ABS
035      2
036   X≤Y?
037   GTO9     oui =
038   RCL1     manqué
039   RCLA
040      -     |x − x0| = b > 2 ?
041   STO8
042    ABS
043      2
044   X≤Y?     oui =
045   GTO9     manqué
046   RCL8
047    ABS     a + b = o ?
048   RCL9
049    ABS     oui =
050      +     saisi
051   X=0?
052   GTO8
053   RCL9     détermination
054      3     du point
055      x     d'impact
056   RCL8
057      -
058    CHS
```

```
059      5
060      +
061   STO3
062   GSBa     force du
063   RCL5     déplacement
064      x
065    INT
066   STx8     sens du
067   STx9     déplacement
068   RCLB     nouvelles
069   RCL9     coordonnées
070      +
071   RCLE
072   GSBb
073   STOB     y0 → RA
074   RCLA
075   RCL8
076      +
077   RCLD
078   GSBb
079   STOA     x0 → RB
080   RCL3     affichage du
081   GTOC     point d'impact
082  *LBLb     S/S Programme
083    X⇄Y     nouvelles
084   X≤Y?     coordonnées
085   GTO7
086   STO4     mur ?
087      -     rebond
088    ABS
089   RCL4
090    X⇄Y
091      -
092  *LBL7
093   X>0?     mur ?
094   GTO6     rebond
095    CHS
096      2
097      ÷
098    INT
099  *LBL6
100   X≠0?
101   GTO5
```

```
102      1
103      +
104  *LBL5
105    RTN
106  *LBL9     S/S programme
107      0     manqué
108   GTOC
109  *LBL8     S/S programme
110      5     saisi
111    PSE     affichage
112  *LBLD     nombre d'essais
113   RCLI
114    R/S
115• *LBLd     S/S programme
116      2     1res coordonnées
117      ÷
118      2
119      -
120   GSBa
121      5
122      x
123      +
124    INT
125    RTN
126  *LBLa     générateur de
127   RCL0     nombres
128      9     aléatoires
129      8
130      2
131      1
132      x
133      .
134      2
135      1
136      1
137      3
138      2
139      7
140      +
141    FRC
142   STO0
143    RTN
144    R/S
```

REGISTRES

0 Seed	1 x	2 y	3 Point	5 Force	8 $x - x_o$	9 $y - y_o$
A x_o	B y_o	D Y	E X	I essais		

LABELS

A Dimensions	B Jeu	C Prêt	D Nombre d'essais
E Initialisation	a Nombre aléatoire		b Modification position

Version du programme pour HP67 établie par Jean-Jacques Dhenin et Frédéric Coulier.

Nous tenons à remercier pour son aide « La règle à calcul ».
65-67, bd Saint-Germain, 75005 Paris.

les grands classiques

testez votre force

aux échecs
au Scrabble
au bridge
au go
aux dames
au tarot



échecs

Notre première rubrique était tout spécialement consacrée au Roi, son rôle, ses forces et ses faiblesses dans la partie. Nous nous attacherons cette fois à étudier sa puissante compagne, la Dame.

La partie vient à peine de commencer mais la Dame blanche peut déjà faire la décision.

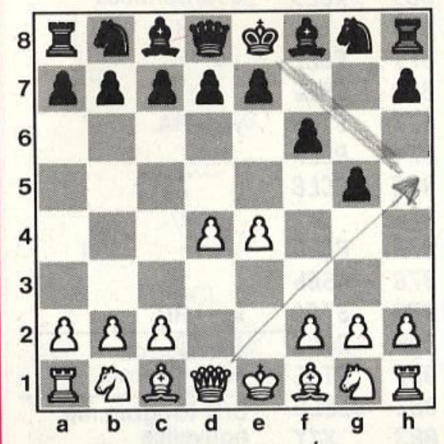


Diagramme 1 : *les blancs jouent et font mat en 1 coup.*

Ici encore la Dame blanche scelle le destin du Roi noir.

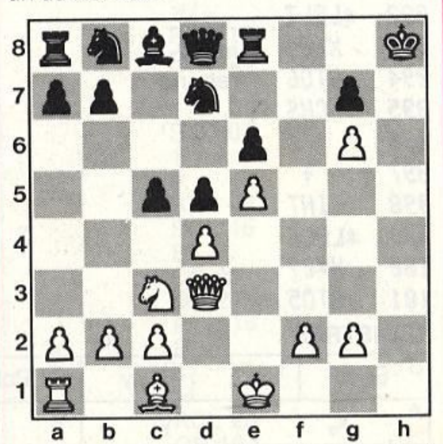


Diagramme 2 : *les blancs jouent et font mat en 4 coups.*

Ici le joueur ayant les blancs annonça : "Mat en 8 coups!" Sauriez-vous calculer aussi bien ?

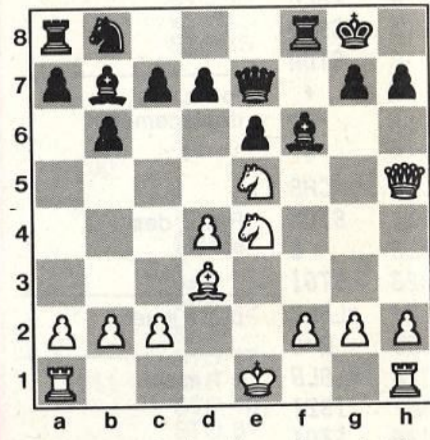


Diagramme 3 : *les blancs jouent et font mat en 8 coups.*

Capturer la Dame de l'adversaire est tellement tentant que l'on oublie parfois le reste de l'échiquier. C'est ce qui arriva aux noirs dans cette position. Quelle fut la sanction après F × d1 ?

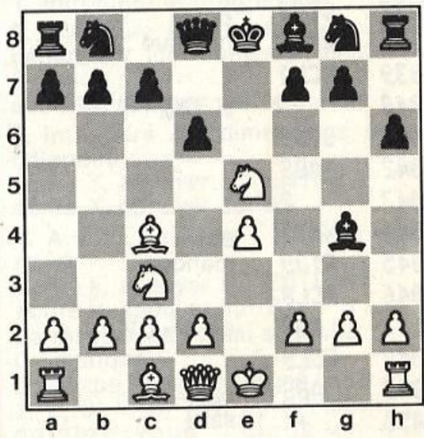
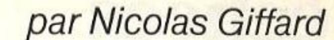


Diagramme 4 : *si le Fou noir prend la Dame blanche, les blancs jouent et font mat en 2 coups.*

Si dans la position du diagramme 5, la Dame blanche ne contrôlait pas é3, la Dame noire y viendrait donner un échec fatal au Roi blanc. De cette idée, le célè-





bre joueur allemand Mieses (les noirs) en déduisit une stupéfiante combinaison.

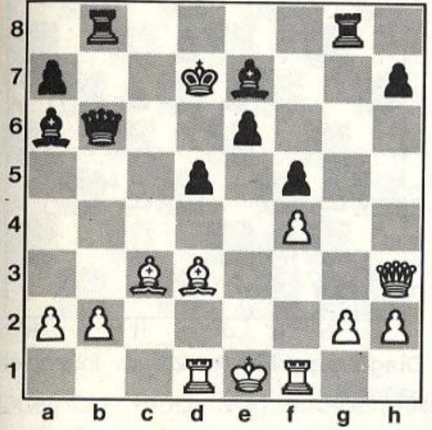


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent la Dame blanche ou font mat en 4 coups.*

Les finales Roi + Dame contre Roi + Dame sont nulles... sauf accident. En voici un :
aux blancs de jouer :

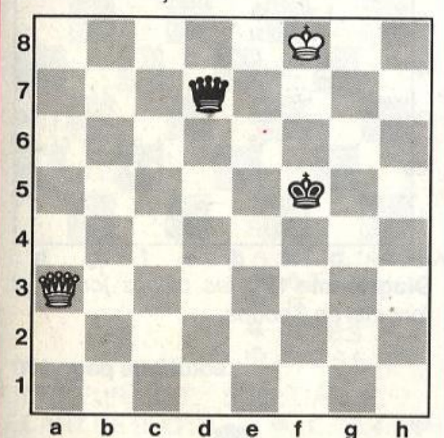


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Avec quatre pions de moins, les blancs ne peuvent être sauvés que par un miracle. Trouvez-le.

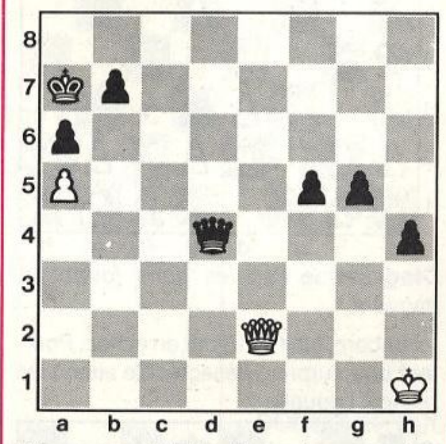


Diagramme 7 : *les blancs jouent et font nulle.*

Le pion noir très avancé semble sauver les noirs. Pourtant, dans cette étude de Lolli (1763), il y a un moyen pour les blancs de gagner. Quel est-il ?

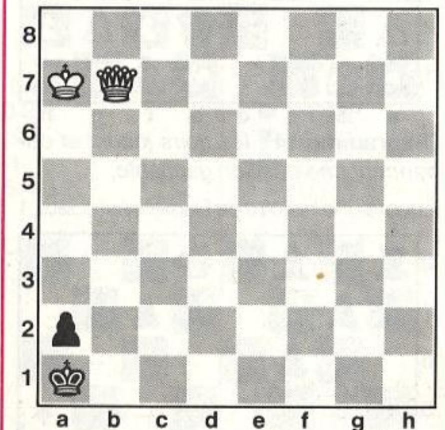


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Tours, protégez-vous bien en face de la Dame !
Sinon...

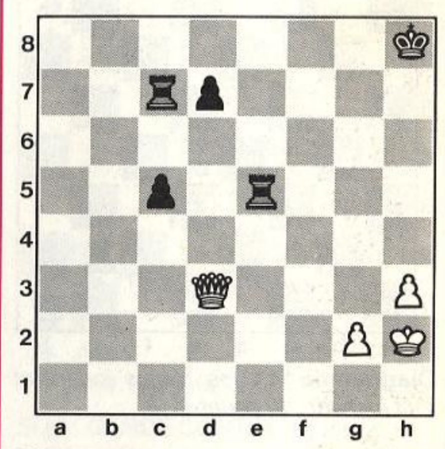


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

La finale Roi + Dame contre Roi + Tour est gagnante bien qu'ardue à mener à son terme. Une des positions à obtenir est la suivante, composée par Lolli en 1763. Aux blancs de jouer.

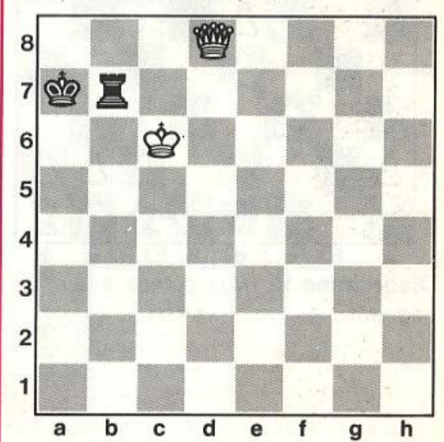


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 100

échecs

par Nicolas Giffard

L'étude suivante, de Rinck (1917), illustre la "marche en escalier" de la Dame. Aux blancs de jouer.

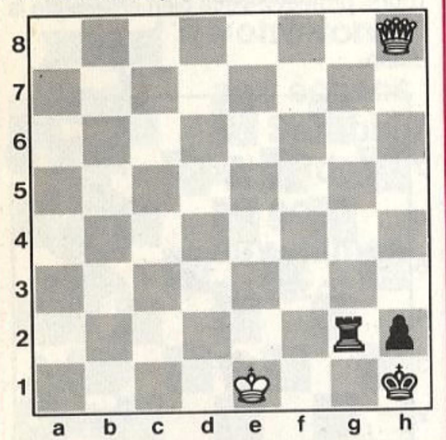


Diagramme 11 : *les blancs jouent et font mat en... 12 coups !*

Dans la partie, la Dame n'a pas forcément le beau rôle, surtout si elle sort trop tôt.

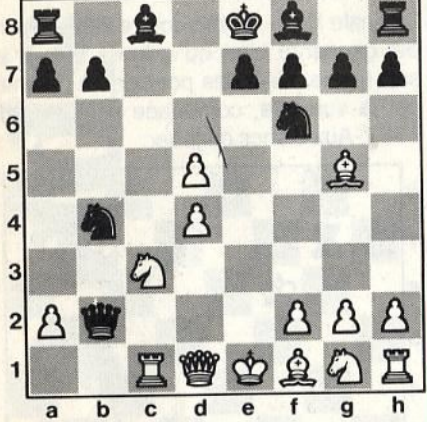


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs sont en échec. Pourtant, ils peuvent capturer la Dame blanche. Comment ?

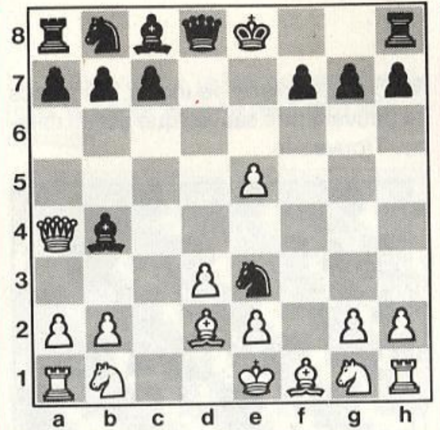


Diagramme 13 : *les noirs jouent et gagnent.*

Ici encore, les noirs sont en échec. Pourtant une surprise désagréable attend les blancs. Laquelle ?

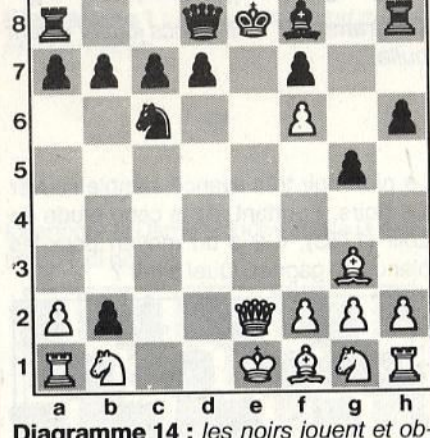


Diagramme 14 : *les noirs jouent et obtiennent une position gagnante.*

Encore une histoire de Dames. Astucieux !

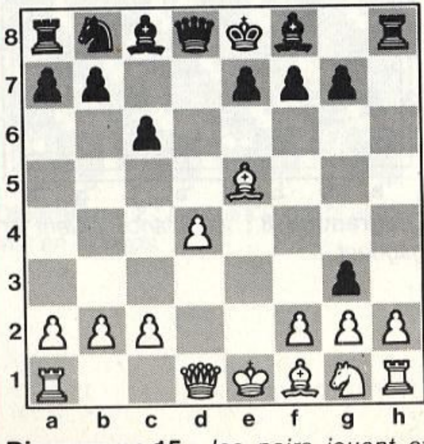


Diagramme 15 : *les noirs jouent et gagnent.*

Dans cette étude de Zhek (1938) la Dame blanche fait tout le travail à elle seule.

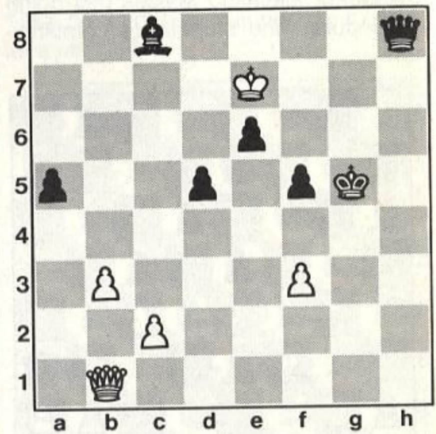


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs jouent et font mat en 3 coups. Evidemment faire Dame au premier coup serait trop simple...

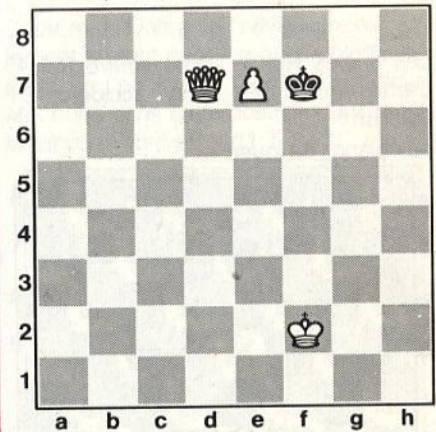


Diagramme 17 : *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

solutions page 100



tarot

par Richard Touati

Une entame intuitive !...

Problème n° 1

NORD :
A : 14.10.6.
♠ : D.8.2.
♥ : V.5.1.
♦ : D.C.10.7.6.3.
♣ : D.9.2.

OUEST :
A : 17.16.5.
♠ : C.V.10.4.
♥ : D.7.
♦ : V.9.8.4.
♣ : C.V.5.3.1.

EST :
A : 18.15.7.3.2.EXC.
♠ : R.9.7.6.3.1.
♥ : 9.3.
♦ : R.5.2.
♣ : 4.

SUD :
A : 21.20.13.11.9.8.4.1.
♠ : 5.
♥ : R.10.6.4.2.
♦ : 1.
♣ : R.10.6.

DONNEUR : SUD. SUD : GARDE SANS.

Comment doit jouer la défense pour faire chuter le contrat de Sud ?

Une mauvaise excuse !...

Problème n° 2

NORD :
A : 19.16.12.7.1.
♠ : R.9.5.3.
♥ : C.7.5.3.1.
♦ : 10.4.
♣ : D.8.

OUEST :
A : 17.15.11.10.9.
♠ : D.V.1.
♥ : D.10.8.6.4.
♦ : C.8.2.
♣ : V.10.

CHIEN :
A : 20
♠ : C.6.
♥ : —
♦ : D.V.5.
♣ : —

EST :
A : 8.6.5.4.3.2.
♠ : 10.2.
♥ : V.9.2.
♦ : 9.1.
♣ :7.5.4.3.2.

SUD :
A : 21.18.14.13.EXC.
♠ : 8.7.4.
♥ : R.
♦ : R.7.6.3.
♣ : R.C.9.6.1.

DONNEUR : EST. SUD : GARDE.
ÉCART DE SUD : A : –; ♠ : C.7.6.4. ; ♥ : –; ♦ : — ; ♣ : C.1.
Début de partie :

O	S	E	N
2♦	R♦	1♦	4♦
8♦	D♦	9♦	10♦
C♦	3♦	A2	A16
V♣	R♣	2♣	8♣
A15	5♦	A3	A12
10♣	6♣	3♣	D♣
4♥	R♥	2♥	1♥
A9	6♦	A4	A7 . . .

Pour quelles raisons le petit a-t-il été sauvé ?...

Une chasse bien infructueuse, ou alors...

Problème n° 3

NORD :
A : 20.16.14.13.8.
♠ : V.7.6.4.
♥ : R.4.3.1.
♦ : R.7.2.
♣ : 5.3.

OUEST :
A : 18.17.12.10.9.
♠ : C.9.5.
♥ : D.C.6.2.
♦ : 10.9.5.4.
♣ : C.9.

EST :
A : 21.15.7.6.5.
♠ : R.10.8.2.
♥ : 9.8.7.5.
♦ : C.6.3.
♣ : V.2.

SUD :
A : 19.11.4.3.2.1.EXC
♠ : —
♥ : —
♦ : D.8.1.
♣ : R.D.10.8.7.6.4.1.

DONNEUR : SUD SUD : GARDE CONTRE.

Comment doit jouer la défense pour faire chuter le contrat de Sud ?

Qui prend ?...

Problème n° 4

NORD :
A : 15.14.3.
♠ : D.10.7.3.1.
♥ : —
♦ : D.C.8.6.3.1.
♣ : V.7.3.1.

OUEST :
A : 21.20.17.13.7.EXC.
♠ : R.9.4.
♥ : R.4.3.
♦ : 5.4.
♣ : D.9.4.2.

CHIEN :
A : 10.4.
♠ : 2.
♥ : 7.5.
♦ : 2.
♣ : —

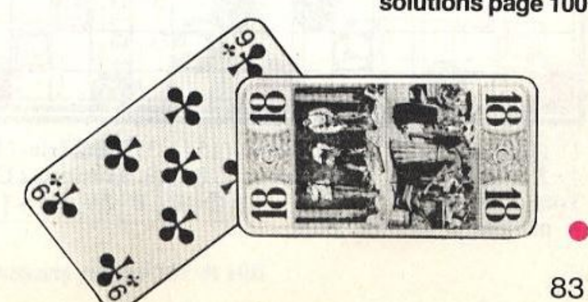
EST :
A : 9.8.6.2.
♠ : C.V.6.5.
♥ : 9.8.1.
♦ : V.10.9.7.
♣ : 10.6.5.

SUD :
A : 19.18.16.12.11.5.1.
♠ : 8.
♥ : D.C.V.10.6.2.
♦ : R.
♣ : R.C.8.

DONNEUR : OUEST.

Ouest et Sud peuvent jouer un contrat ; un des deux a la chance de le réussir. Lequel ?...

solutions page 100



Scrabble

ENTRAÎNEZ-VOUS AVEC DEUX PROBLÈMES D'HEXASCRABBLE

L'Hexascrabble consiste à concevoir les six premiers coups d'une partie dont nous proposons les six mains successives. Le but est d'obtenir, en additionnant les scores, le plus fort total possible. Pour former chaque mot, on peut poser tout ou une partie des sept lettres de chaque main. Les lettres non utilisées dans un coup ne pourront être employées par la suite. Les règles de formation des mots et la marque des points sont celles du Scrabble.

Valeur des lettres (en points) et composition du jeu :

2 jokers	0	2 B, 2 C, 2 P	3
9 A, 15 E, 8 I, 6 O, 6 U	1	2 F, 2 H, 2 V	4
5 L, 6 N, 6 R, 6 S, 6 T	1	1 J, 1 Q	8
3 D, 2 G, 3 M	2	1 K, 1 W, 1 X, 1 Y, 1 Z	10

Le premier mot doit recouvrir la case centrale de la grille et l'on marque une prime de 50 points si l'on réussit à poser les 7 lettres d'une main.

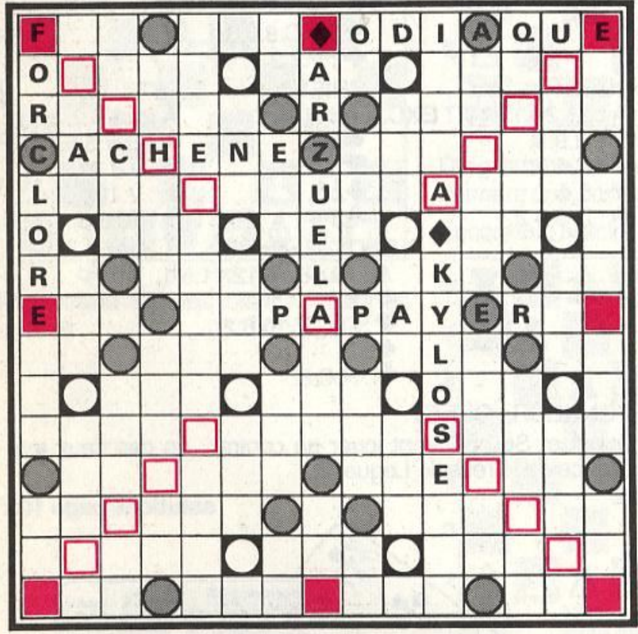
Dans les mains que nous proposons, nous ne représentons que les consonnes, les losanges ◆ étant les Jokers susceptibles de remplacer voyelles et consonnes, et les points figurant les voyelles (A, E, I, O, U, Y) que vous choisirez librement parmi celles restant en jeu.

Voici un exemple :

1. . . . . P P R
2. . . . . ◆ K L S
3. . . . . ◆ L R Z
4. . . . . . D Q
5. . . . C C H N
6. . . . . F L R R

Avec ces six mains, on peut obtenir la solution suivante.

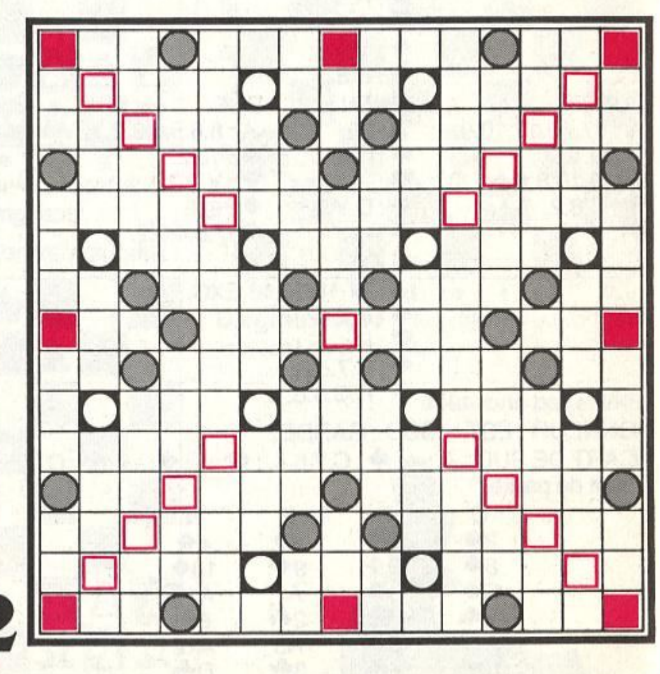
lettre double — lettre triple — mot double — mot triple — ◆ = joker



1. Papayer (92) 2. Ankylose (154) 3. Zarzuela (128) 4. Zodiaque (98) 5. Cachenez (104) 6. Forclore (177) ;
Total : 753 points
A présent, à vous de jouer.

1

1. . . . ◆ D T T
2. . . . ◆ H S T
3. . . . C H L M
4. . . . . C J Q R
5. . . . . . M N X
6. . . . . . B M N



2

1. . . . . ◆ H M Z
2. . . . . . ◆ M
3. . . . . . Q R
4. . . . . . N N R
5. . . . L L R S
6. . . B G N N W

par Jean-Jacques Bloch

... ET SIX PROBLÈMES DE SCRABBLE A NEUF

3

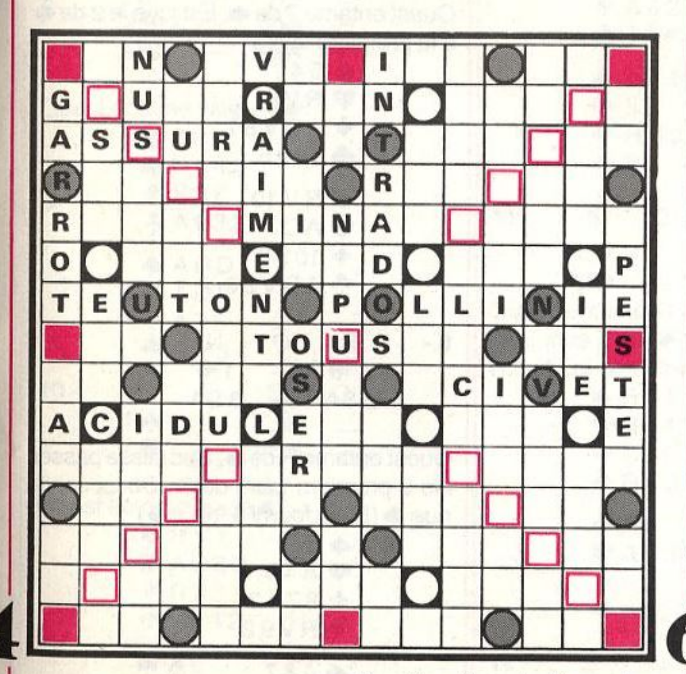


main

E E I O N N ◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille avec cette main ?

4

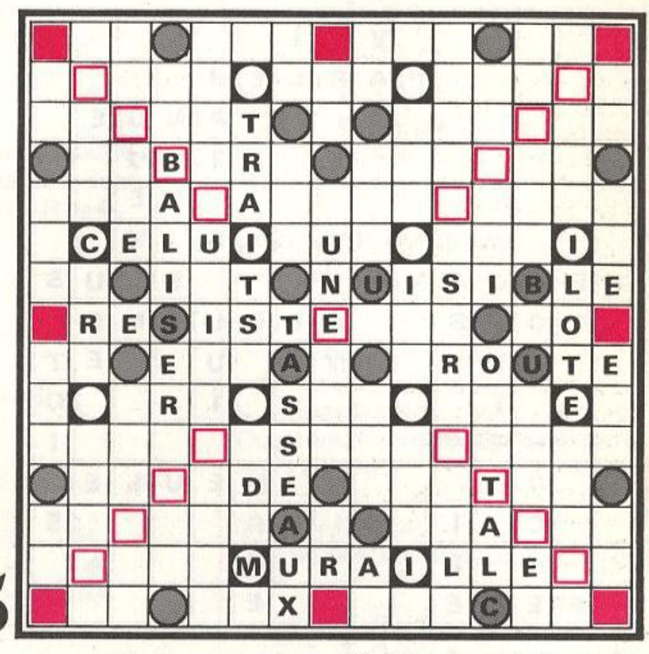


main

A I O O N T ◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille avec cette main ?

5

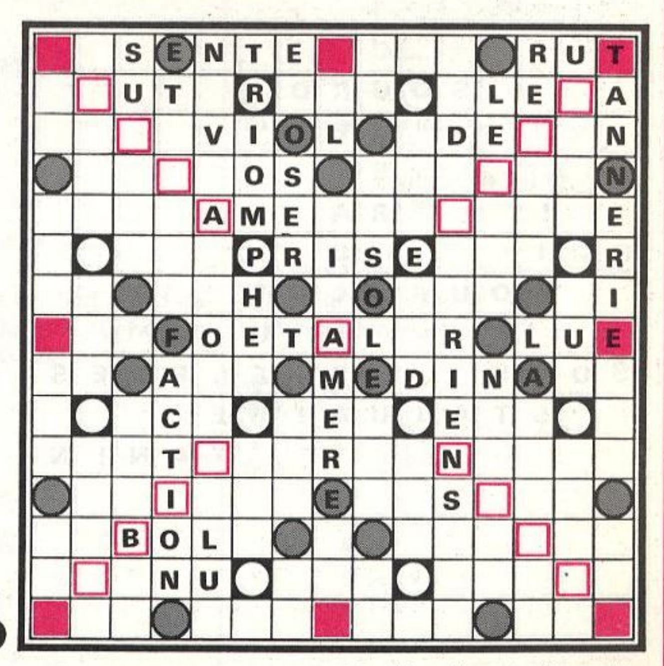


main

A E I O N N ◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille avec cette main ?

6



main

E I B M S S ◆

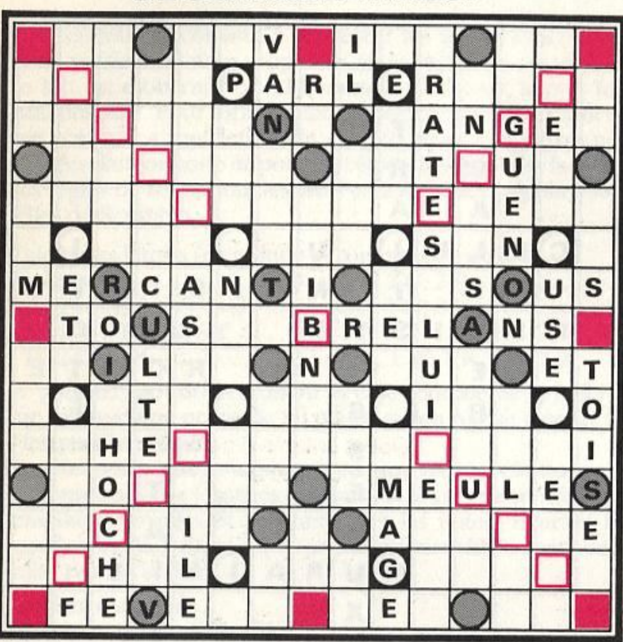
Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille avec cette main ?

solutions pages 101 et 102

Scrabble *par J.-J. Bloch*

... PROBLÈMES DE SCRABBLE A NEUF

7

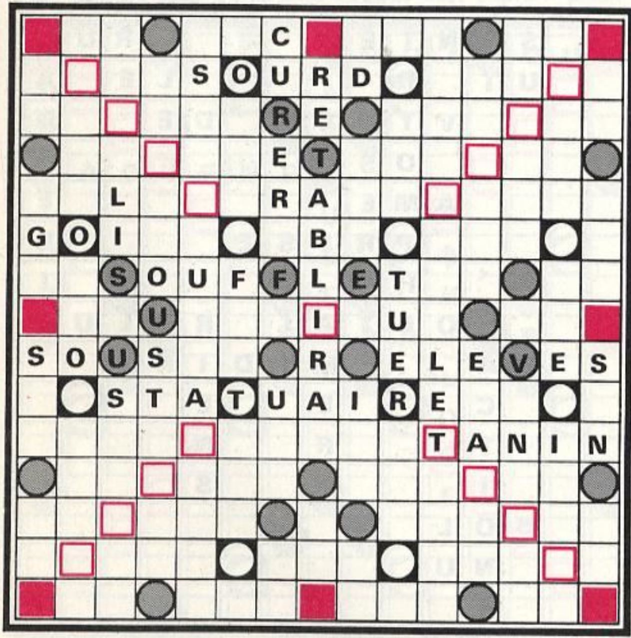


main

I	O	U	R	R	T	◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille avec cette main ?

8



main

E	E	I	L	L	R	◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille avec cette main ?

bridge

testez votre force

LES ENCHÈRES...

1 - N E S
1 SA — ?
que doit dire Sud avec :
♠:R32, ♥:AD6, ♦:A876, ♣:R42.

2 - N E S
1 SA — ?
que doit dire Sud avec :
♠:RDV1098, ♥:ARD42, ♦:3, ♣:2.

3 - S O N E
1♦ — 1♥ —
1♠ — ?
que doit dire Nord avec :
♠:D42, ♥:AV1098, ♦:A4, ♣:876.

4 - E - O vulnérables
N E S
3♥ — ?
que doit dire Sud avec :
♠:AR2, ♥:R3, ♦:AR43, ♣:AR86.

... ET LE JEU DE LA CARTE

Des problèmes assez simples...

5 - S O N E
1 SA — 3 SA —

Ouest entame 7 de ♠, Est joue le 2 de ♠ à la première levée

♠ 54
♥ RV6
♦ ADV87
♣ 1095

♠ RV10
♥ AD
♦ 1096
♣ ADV83

6 - S O N E
1♣ — 1♦ —
2 SA — 3 SA —
— —

Ouest entame R de ♠, Sud laisse passer les 2 premiers tours de ♠, Ouest continue ♠ (Est a fourni 3 fois à ♠)

♠ 32
♥ A43
♦ 8742
♣ RV92

♠ A87
♥ RD6
♦ AR3
♣ A1083

solutions page 102

par Alain Pandolfi

7 -

S	O	N	E
1♦	—	1♥	—
1♠	—	2♣	—
3 SA	—	—	—

Ouest entame D de ♦, Est ne fournit pas.

♠ D 4 2
♥ A V 10 9 8
♦ A 4
♣ 8 7 6

♠ A 8 6 5
♥ R
♦ R 8 7 6 3
♣ A R 9

8 -

S	O	N	E
1 SA	—	3♥	—
3 SA	—	—	—

Ouest entame 6 ♠, Est fournit la D de ♠.

♠ 4 3
♥ A D 10 3 2
♦ 6 5 4
♣ R D 4

♠ R V 8
♥ R 9
♦ A V 3 2
♣ A 8 6 2

... plus délicats

9 -

S	O	N	E
2♣	—	3♣	—
3 SA	—	6 SA	—
—	—		

Ouest entame valet de ♠.

♠ 3 2
♥ R 6 4 3
♦ R 8 6
♣ A 9 3 2

♠ A R D
♥ A D V
♦ A 7 5
♣ R V 5 4

10 -

N	E	S	O
1♣	—	1♦	—
1♥	—	1 SA	—
—	—		

Ouest entame 10 de ♠.

♠ R V 7
♥ A D 3 2
♦ R 7
♣ V 9 4 2

♠ A 8
♥ 7 6 4
♦ D V 10 9 2
♣ 7 6 5

... et vraiment difficiles

11 - Ouest donneur



O	N	E	S
1♦	—	—	2♥
—	3♥	—	4♥
—	—		

Ouest entame R de ♦, puis V de ♦ qu'Est prend de l'As pour rejouer ♦, Ouest prend et rejoue le R de ♣.

♠ R 4 2
♥ R 9 7
♦ 5 4 2
♣ A 9 7 6

♠ A V 9
♥ A D V 10 8 6
♦ 9 6 3
♣ V

12 - Est donneur

E	S	O	N
passe	1♠	—	2♠
—	2 SA	—	3 SA
—	4♠	—	—
—			

Ouest entame le 10 de ♣.

♠ D 8 5
♥ R 4 2
♦ A 4 2
♣ 7 5 4 3

♠ A V 10 9 7 2
♥ 5 3
♦ R D 3
♣ A 9

13 -

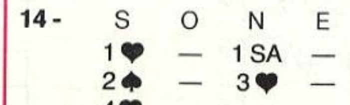
S	O	N	E
1♥	—	4♥	—
6♥	—	—	—

Ouest entame D de ♠, Sud prend de l'As, joue 2 de ♥, Ouest le 10, Nord le R... et Est défausse le 2 de ♦.

♠ R 9 5
♥ R 8 4 3
♦ R 8 6
♣ R V 2

♠ A 4
♥ A V 9 7 6 2
♦ A 5
♣ A 10 3

14 -



S	O	N	E
1♥	—	1 SA	—
2♠	—	3♥	—
4♥	—	—	—

Ouest entame D de ♦.

♠ R 4 3
♥ 9 3 2
♦ 8 6 4
♣ D 4 3 2

♠ A 6 5 2
♥ A R D 5 4
♦ A R
♣ 6 5

Deux problèmes de flanc très difficiles

15 -

N	E	S	O
2♣(1)	—	2♦(2)	—
2 SA	—	4♠	—
passe	—	—	—

Ouest entame 5 de ♦, Est prend de l'As, Sud fournit le 9.

(1) 2♣ «Albarran»
(2) 2♦ : pas d'As et moins de 8 points

♠ R D 4
♥ A R
♦ R D V 10
♣ R D V 10



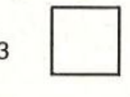
♠ A 7 6 5
♥ 8 5 4 3 2
♦ A 4 3
♣ 8

16 - Tournoi par paires

S	O	N	E
1♠	contre	2♠	3♥
—	4♥	—	—
—			

Vous entamez l'As de ♠, le mort joue le 6, Nord la D et Est le 5
Comment continuez-vous ?

♠ R 10 6
♥ A V 9 8
♦ R 6 5 4 3
♣ A



♠ A V 4 3 2
♥ 3 2
♦ A 8 7
♣ R V 5

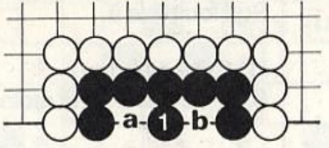
solutions page 102



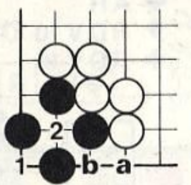
Les problèmes de go, pour la plupart, sont issus de parties réelles, ou de situations que l'on rencontre fréquemment. Ces exercices favorisent donc immédiatement la progression du joueur. On distingue deux catégories de problèmes. Les premiers sont les problèmes locaux où il s'agit de trouver le coup tactique, unique, qui permet la vie ou la mort d'un groupe (tsume go) ou plus généralement un spectaculaire coup gagnant (tesuji). Les seconds sont dits « globaux » puisqu'ils consistent à trouver le coup stratégiquement le meilleur, que ce soit dans le début (fuseki), le milieu (chuban) ou la fin de partie (yose).

Les exercices suivants sont à peu près classés par ordre croissant de difficulté en commençant par les problèmes de tsume go dont le premier devrait être accessible à un joueur (astucieux) connaissant tout juste les règles.

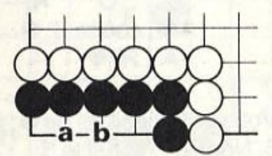
Les diagrammes de référence montrent quelques petits groupes vivants :



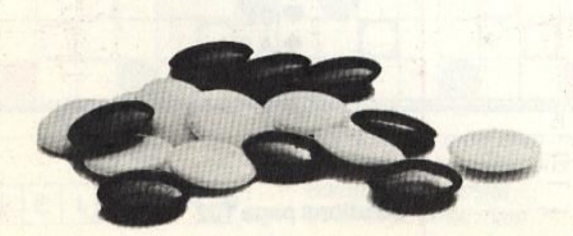
A. Noir vient de jouer 1 et a 2 yeux en a et b.



B. Noir a 2 yeux (1 et 2) mais si le blanc joue a, il lui faut répondre en b, sinon blanc jouant b, l'œil « 2 » devient un faux œil et le groupe est mort.

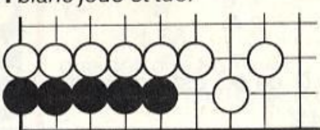


C. La forme en 4 (en ligne droite) est vivante : si le blanc joue a, noir répond b et réciproquement.



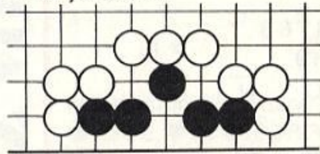
TSUME GO

Diagramme 1 : *blanc joue et tue.*



Ce problème n'est pas très facile, mais il est une application directe du diagramme de référence C ; autrement dit, il faut empêcher le noir d'obtenir une forme en 4.

Diagramme 2 : *noir joue et vit.*



Très facile ; ce problème découle directement du principe de la symétrie.

Les deux diagrammes suivants sont couplés. Dans le diagramme 4, le noir a rajouté un coup pensant être plus en sécurité en gagnant un espace. Le coup est faux. Le noir vit dans le diagramme 3, blanc tue par ko dans le diagramme 4.

Diagramme 3 : *comment vivre si blanc joue 1 ?*

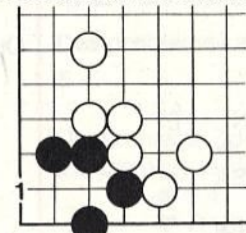
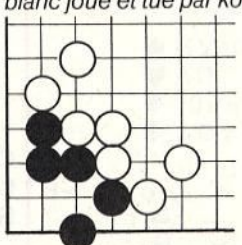
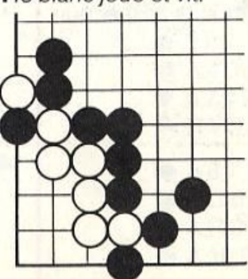


Diagramme 4 : *blanc joue et tue par ko.*



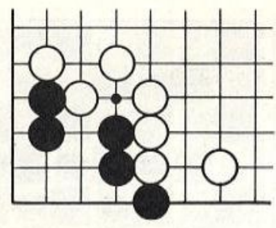
Le problème suivant est une application directe du fait que la prise de 3 pierres forme un œil.

Diagramme 5 : *le blanc joue et vit.*



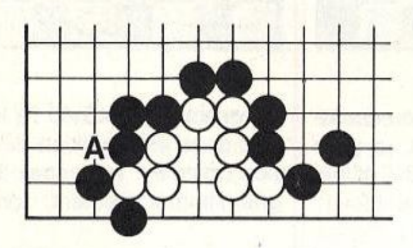
par Pierre Aroutcheff

Diagramme 6 : *noir joue et vit.*



Les points 2-1 sont souvent des points vitaux dans le coin ; mais lequel est le bon ?

Diagramme 7 : *blanc joue et vit.*



Celui-ci est très difficile et la vie résulte d'une manœuvre très surprenante. Pour mettre sur la voie, disons qu'il faut utiliser la faiblesse de la connection noire en A. A la fin le blanc vit parce que noir est en damezumari (manque de liberté).

DÈS LE PROCHAIN NUMÉRO, UNE PAGE RÉGULIÈRE D'INITIATION AU GO

Vous avez été nombreux à exprimer le désir de trouver dans ces pages une initiation de base au go, à commencer tout simplement par les règles. Dès le numéro 3, nous proposerons donc régulièrement une page pour les néophytes qui, nous l'espérons, deviendront ainsi vite aptes à résoudre les problèmes qui continueront d'avoir leur place ici.

solutions page 103

TESUJI

Certains tesuji sont dits « usuels » parce que leur utilisation est systématique.
Exemple : quand une pierre est en atari (échec) sur la 3e ligne, il faut ajouter une pierre sur la 2e ligne et sacrifier le tout ; les diagrammes 8 et 9 sont des joseki (séquences de coin équitables) ; la suite du diagramme 8 est pratiquement la seule possible ; dans le diagramme 9, la séquence de sacrifice n'est pas indispensable, mais elle peut devenir utile dans certaines circonstances ; essayez d'imaginer ces 2 séquences.

Diagramme 8 : *trouvez la suite du joseki.*

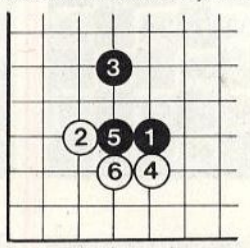
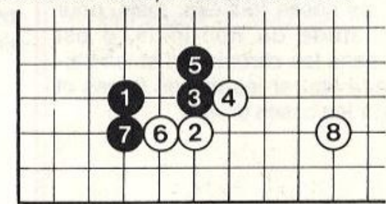


Diagramme 9 : *trouvez la séquence de sacrifice.*



QUEL EST LE MEILLEUR COUP ?

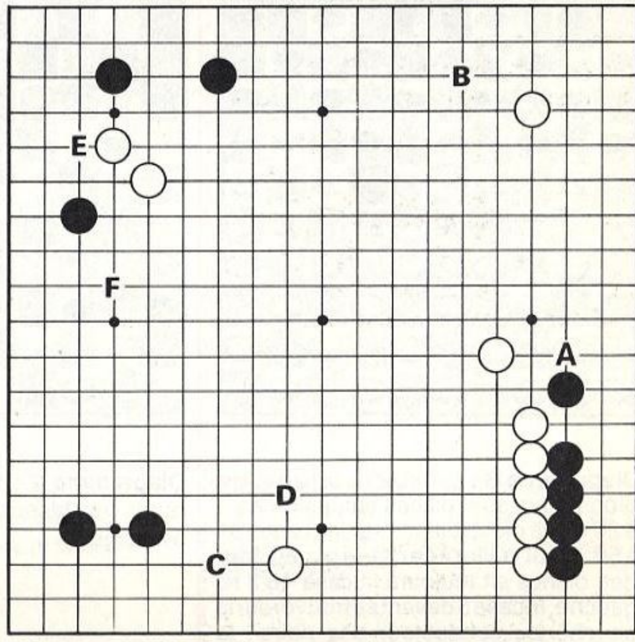


Diagramme 10 : *un des coups suivants (A, B, C, D, E ou F) donne une bonne position globale aux noirs. Trouvez-le et essayez de classer les autres.*

dames

PARLONS LE MÊME LANGAGE

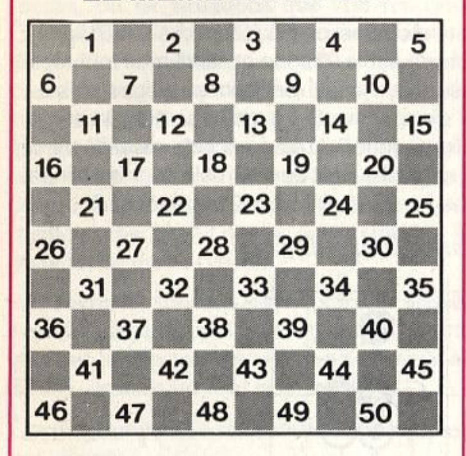


Diagramme A : le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires.

DU PLUS SIMPLE...

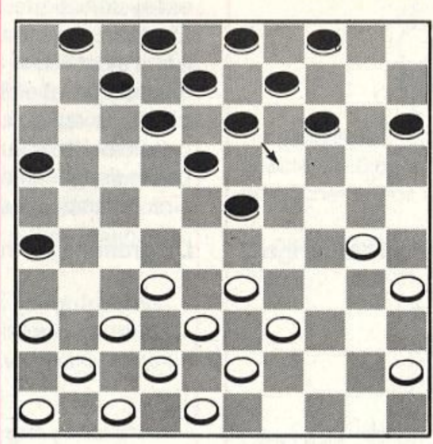


Diagramme 1 : pratiquant le jeu de dames depuis un an seulement, je gaffe avec les noirs par (13-19) ?? et les blancs gagnent un pion. Comment ?

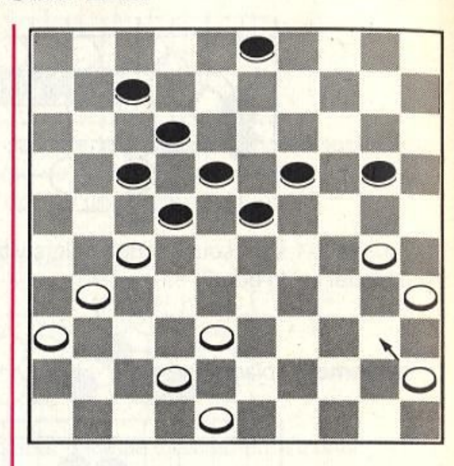


Diagramme 3 : 45-40 ?? les blancs gaffent dans une position désavantageuse (les noirs ont le centre). Les noirs gagnent immédiatement. Comment ?

21 22 23 24 25
26 27 28 29 30

Diagramme B : au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50. Il faut veiller à ce que le conducteur des blancs ait toujours la case 46 à sa gauche, la case 5 devant se trouver sur la gauche du conducteur des noirs : la grande diagonale est toujours orientée sud-ouest (case 46) — nord-est (case 5).

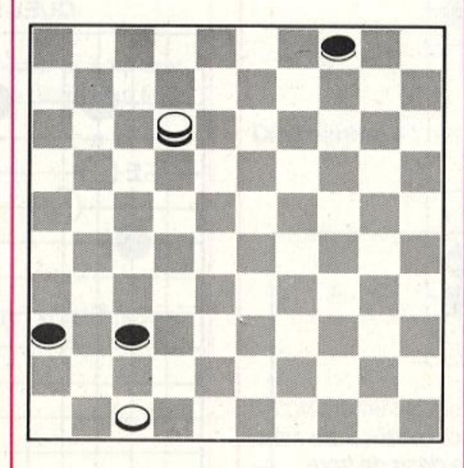


Diagramme 2 : trait aux blancs. Comment les blancs concrétisent-ils leur avantage ?

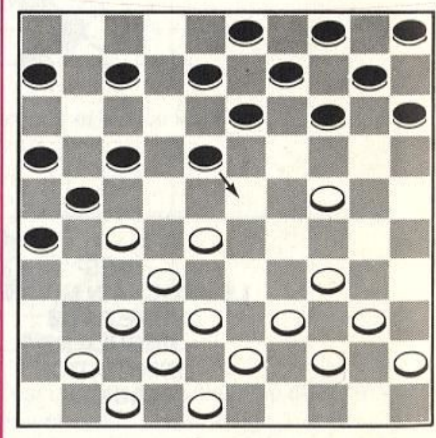


Diagramme 4 : les noirs jouèrent (18-23) 28 × 19 (14 × 23) et abandonnèrent sans attendre la réponse des blancs. Pourquoi ?

par Luc Guinard

... AU PLUS COMPLEXE

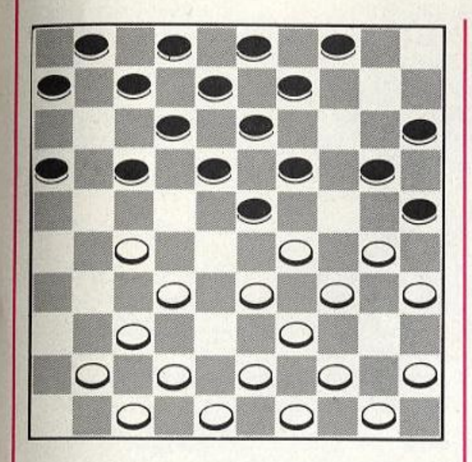


Diagramme 5 : les blancs jouèrent 30-24 ? (19 × 30) 35 × 24 ce qui me permit de placer une combinaison connue de la partie Roozenburg. Quelle est-elle ?

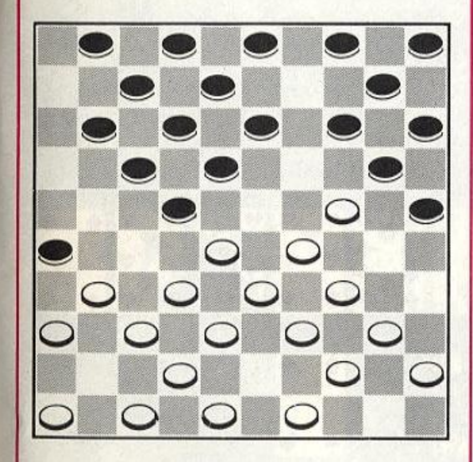


Diagramme 6 : les blancs viennent de jouer 43-38 ce qui donne aux noirs l'occasion de placer une très jolie combinaison. La voyez-vous ?

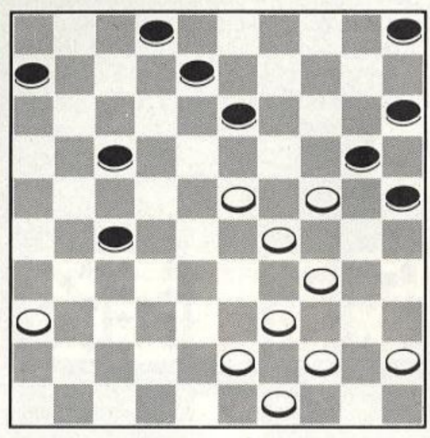


Diagramme 7 : au cours d'une partie du championnat du monde juniors, je laisse échapper une combinaison gagnante dans la position du diagramme, avec les blancs. Laquelle ?

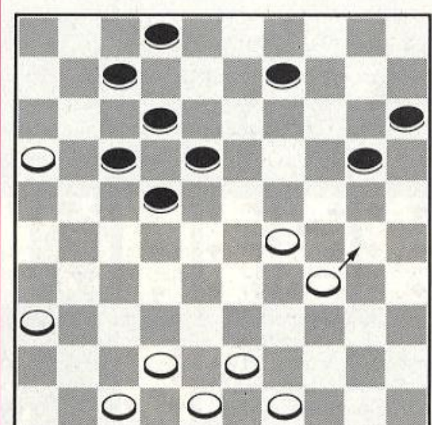


Diagramme 8 : 34-30 laisse une combinaison très simple. Mais comment avec les noirs gagneriez-vous le pion ?

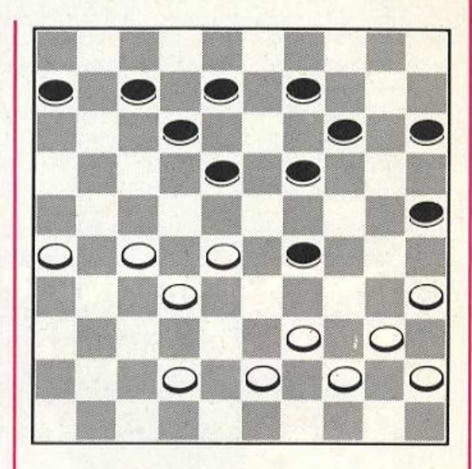


Diagramme 9 : l'ex-champion du monde Ton Sijbrands (noirs) force au minimum le gain du pion. Comment ?

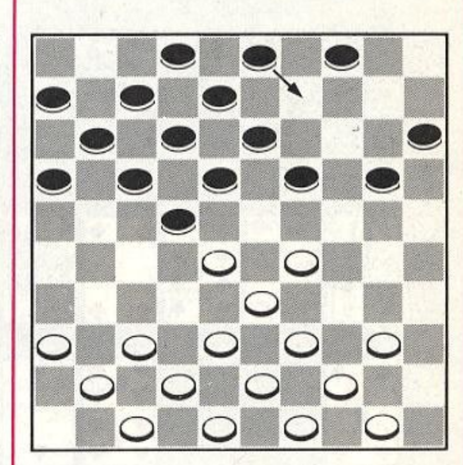


Diagramme 10 : Ton Sijbrands (noirs) joua 3-9 et le M.N. Classens gagna la partie ! Comment a-t-il forcé les noirs à abandonner ?



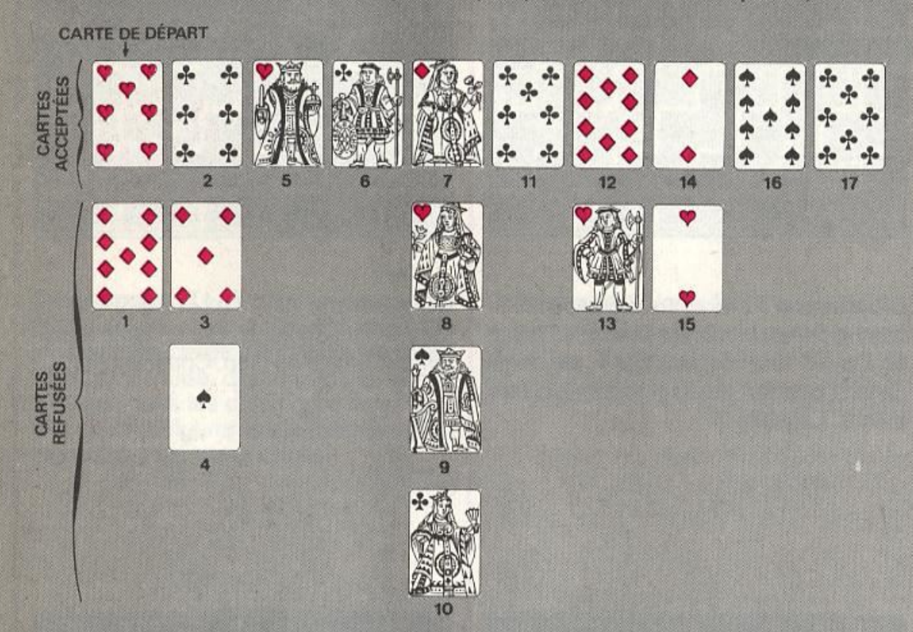
solutions page 104

éleusis: le jeu sans règle

Plus exactement, elles changent à chaque partie. Et le but du jeu n'est autre que de les découvrir !

Inventé en 1956 par un étudiant américain, Robert Abbott, Eleusis est un jeu logique d'un intérêt théorique certain. Nous espérons avoir l'occasion de lui consacrer de plus amples développements ultérieurement, avec votre aide. Pour vous le présenter, nous en avons choisi une version simplifiée qui devrait déjà vous familiariser avec son mécanisme de base (1).

Eleusis se joue à 2 ou plusieurs joueurs : un meneur de jeu et 1 ou plusieurs adversaires. Chaque joueur dispose d'un jeu de 52 cartes. Le meneur de jeu imagine une règle qu'il transpose clairement sur papier. Cette règle est cachée : c'est elle qu'il s'agit de découvrir. Puis il pose une carte. C'est la carte de départ. A tour de rôle, les adversaires vont alors proposer une carte : le meneur de jeu l'accepte si elle correspond à sa règle. Sinon il la refuse. Dans le premier cas, il pose la carte à côté de la carte de départ, sinon dessous. Le premier joueur, qui, après avoir vu sa carte posée, énonce la règle exacte, a gagné !



Voici un exemple :

Le meneur de jeu pose le 7 de ♥. C'est la carte de départ. Le premier adversaire pose le 9 de ♦. Il est refusé et placé sous le 7 de ♥. Le deuxième adversaire propose le 6 de ♣. Il est accepté et placé à côté du 7 de ♥ etc.

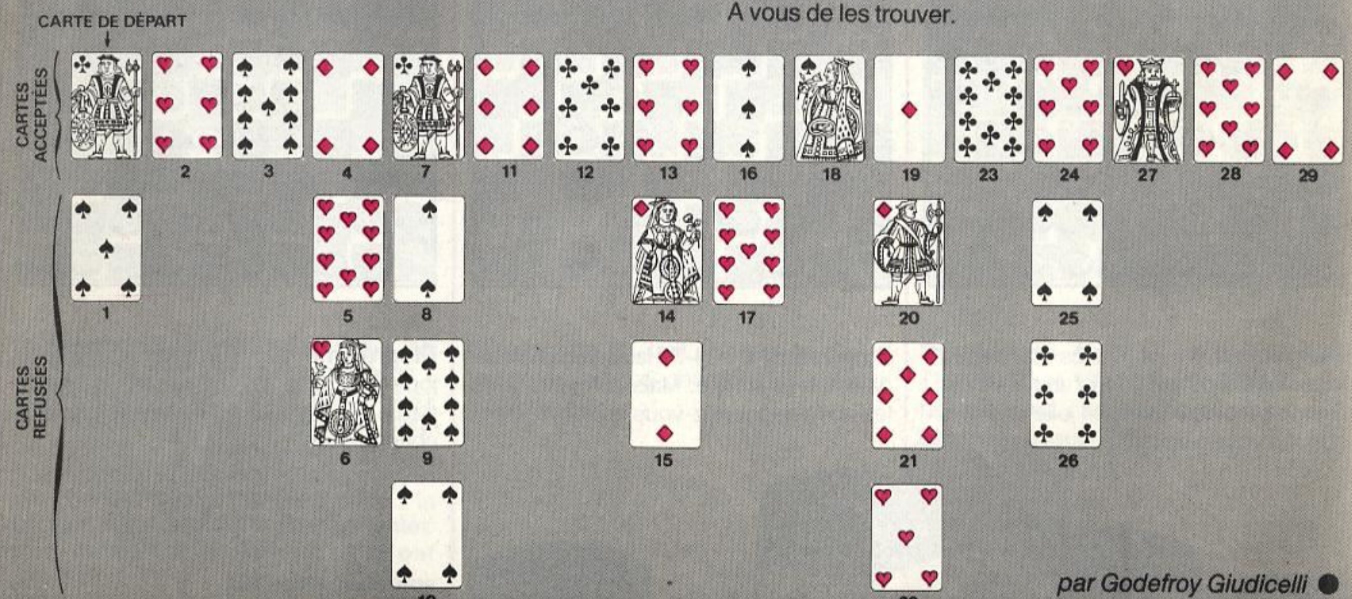
Le joueur qui a proposé le 8 de ♣ trouve la règle : « On accepte, après la carte de départ, alternativement une carte de rang moins élevé et une carte de rang plus élevé. » Il a gagné. Attention ! il faut trouver la règle inscrite avant la partie par le meneur de jeu. Il est évident que d'autres règles peuvent sembler convenir. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, les cartes acceptées, jusqu'au 10 de ♦, semblent obéir à la règle simple suivante : « Une carte rouge, une carte noire... »

Cependant, dès le 2e tour, le 5 de ♦ était refusé après le 6 de ♣. Il fallait donc chercher autre chose.

A présent, tentez de résoudre le problème suivant :

Voici une partie d'Eleusis. Pouvez-vous, à l'aide des cartes acceptées et des cartes refusées, retrouver la règle proposée ? Attention ! examinez bien la séquence complète. D'autres règles peuvent convenir jusqu'à un certain point. D'ailleurs il est possible que l'on puisse trouver des règles différentes qui s'appliquent à toute la séquence.

A vous de les trouver.



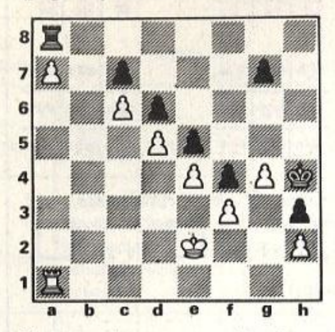
par Godefroy Giudicelli ●

(1) Voir aussi l'article de Martin Gardner dans Scientific American *n° 4, volume 237, octobre 1977.*

post-scriptum n°1

Échecs : attention au pat !

Très rares sont, finalement, les lecteurs à nous avoir signalé que la solution donnée par Nicolas Giffard au diagramme n° 11 (page 35) était erronée.



Pourtant, la toute première lettre que nous ayons reçue, le mentionnait déjà. Mieux, elle proposait la bonne solution : M. G.J. Naaijer, de Limeil-Brévannes, a, en effet, été le premier à remarquer que, dans la position du diagramme, les blancs ne gagnent pas, comme nous l'indiquions, par la manœuvre simple : 1. Rd3, Rg5 ; 2. Rç4 etc. Car sur 1. Rd3 les noirs répondent 1. ...g5 ! ! et sur 2. Rç4 tout simplement 2. ...T × a7 avec égalité, car sur 3. T × a7, ils sont pat. Les blancs gagnent cependant par 1. g5 ! car sur 1. ...R × g5, ils ne craignent plus le pat des noirs.

Encore bravo à M. Naaijer à qui nous offrons un abonnement gratuit d'un an à Jeux & Stratégie pour la rapidité et de la perspicacité de sa réaction.

Stratégo ou l'Attaque ?

Nous avons écrit, page 58, que le jeu l'Attaque se vendait aujourd'hui sous le nom de Stratégo. Quel ne fut pas le désappointement de Marie Burin, des Roziers, qui, depuis 1975, propose une très belle réédition de l'Attaque (Édition Le Jeu Retrouvé) !

D'autant que Stratégo, s'il s'inspire largement de l'Attaque, n'est pas vraiment le même jeu : il en a modifié partiellement la règle et totalement la présentation. Alors, ne confondons pas !

Oktro... bon marché !

Nous avons été un peu optimistes en « proposant » le jeu d'Oktro (Spear Spiel) pour environ 40 francs. En fait, son prix moyen est de 60 F.

Logiciel

Cette rubrique nous a valu un abondant courrier pour nous signaler des erreurs dues à la typographie, mais aussi pour nous indiquer d'autres possibilités d'organiser le jeu et même la rubrique. Un lecteur de Néris-les-Bains nous fait part de ses corrections sur HP67 : se mettre en DSPO — aux lignes 016, STO I au lieu de STO 1, 030, STOI, 041 Rcl i, 054, x ≠ y ? au lieu de X = Y ?

Enfin, Yves Moinard a effectué un travail remarquable sur TI59 pour diminuer le temps de réponse, un programme totalement remanié, plus court, et qui, associé à un autre, permet à la TI59 de nous faire assister à ses efforts pour résoudre le casse-tête. Elle y parvient en 20 mn.

Plusieurs lecteurs, aussi, nous ont fait parvenir des programmes de jeux de leur invention. Nous les en félicitons et les remercions. Nous espérons publier prochainement les plus intéressants...

Passages secrets

Le labyrinthe de la page 25 fut l'objet de nombreuses remarques de nos lecteurs. Une solution plus simple, effectivement, existait. Alors... c'est l'oubli d'un trait, lors de la réalisation du labyrinthe qui est la cause... de ce parcours devenu « trop » simple !

Trois côtés pour un carré

Sept fois sept fois bravo à Marc Laura, de Poissy, qui a trouvé une autre solution pour former un carré parfait avec 3 allumettes : IL
soit 49 en chiffres romains !

La logique de l'alphabet

Notre solution s'appliquait à une lecture horizontale des suites.

A B D

C G K

E L R

Guy Thomas, de Marseille, nous donne une solution verticale :
G Q Y
(1re série verticale, une lettre est sautée ; 2e série, 4 lettres ; 3e série, 6 lettres. C.Q.F.D.)

La Guerre des Ducs

Le souci de ne pas submerger les lecteurs par des règles trop longues, nous a malencontreusement amené à omettre des points essentiels. Voici quelques précisions nécessaires :

- Combats : en cas de résultats fractionnaires, on arrondit toujours le rapport de force en faveur du défenseur.

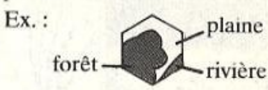
Ex. : l'attaquant a un potentiel de combat de 5. Le défenseur un potentiel de 3. Le rapport est de 5/3. Arrondi en faveur du défenseur, il est donc de 1/1.

attaquant — défenseur

5.3 | 3.3

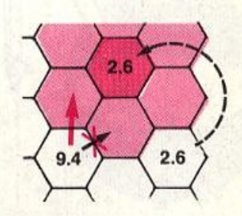
- Lorsqu'on emprunte une case de bois ou de colline, *par la route*, on ne dépense que le potentiel de mouvement correspondant à la route : 1/2 point par case.
- Lorsque deux types de terrain sont présents dans la même case, on ne s'occupe que du terrain qui prédomine.

Ex. :



La forêt prédomine, la case est considérée comme une case de forêt.

- Signalons enfin une erreur dans le schéma de la page 62.



La flèche partant de la case 9.4 doit être remplacée par la flèche rouge.

Banc d'essai : ces drôles de machines...

M. Gauzan, de Carrières-sur-Seine, nous signale une curieuse faiblesse du Chess-Challenger 7, que nous avons pu vérifier.

Sauf au niveau 1, après

1. e4 e5

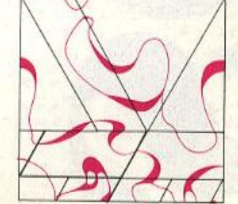
on peut, en jouant avec les blancs, entraîner la machine jouant avec les noirs dans la variante suivante :

2. Fç4 Dg5
3. g3 Cç6
4. ç3 Cf6
5. Fe2 d5
6. d3 et la Dame est perdue !

Carré ou triangle ?

Voici la double solution du puzzle de la page 50.







PAGE 10

Échecs électroniques

1- 1.Ta6 !, b × a6 ; 2.b7 mat.
2- 1. ...Te1 ! ! ; 2.Dg4 (2.D × e1, Dh5 mat et 2.T × e1, Dg2 mat), Dh1 + ! ; 3.T × h1, T × h1 mat.
3- 1. Ff2 menace 2.Cf6 mat et si 1. ...T × f2, 2.Dç5 mat.

PAGE 20

Messages secrets

1. Il est inutile d'attendre de nouvelles instructions ce mois-ci. (Méthode de la substitution simple : à l'alphabet, A, B, C, ... X, Y, Z est substitué l'alphabet Z, Y, X, ... C, B, A.)

2. Venez demain, Victor vous attendra à 15 heures.

(Lettres et chiffres sont inscrits dans des cases :

A B C / D E F / G H I — J K L / M N O / P Q R

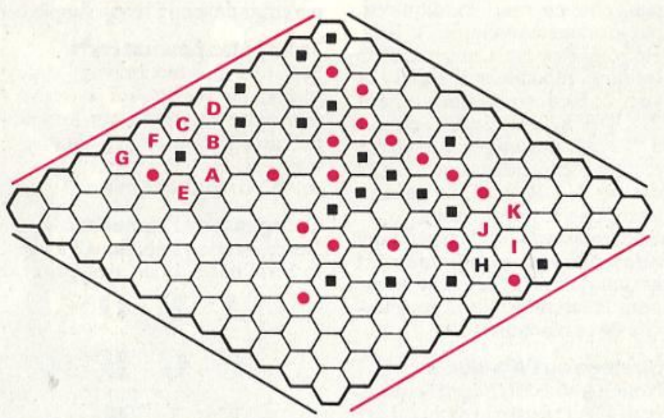
S T U / V W X / Y Z 1 — 2 3 4 / 5 6 7 / 8 9 0

Ainsi V est représenté par [symbole], E par [symbole], N par [symbole], etc.)

Les solutions des problèmes 3 à 6 seront données dans le prochain numéro.

PAGE 26

Jeu de Hex



Les rouges doivent jouer en A. Ainsi, ils ne peuvent plus être coupés de leur bord nord-ouest, puisqu'ils menacent simultanément de jouer en B (avec les 2 possibilités C et D) ou en E (avec les 2 possibilités F et G).

Ne pouvant rien faire de ce côté, les noirs doivent à présent empêcher leur adversaire d'atteindre le bord sud-est. Ils doivent jouer en H mais les rouges gagnent en jouant I suivi de J ou K, etc.

PAGES 28 ET 29

Questions de logique (par Jean-Claude Baillif) :

1. Un Centaurien peut-il prononcer la phrase « je mens », non pas dans le sens « je suis un menteur », mais dans le sens, « la phrase que je prononce en ce moment est un mensonge » ?
S'il dit la vérité, c'est que la phrase prononcée est un mensonge.
S'il ment, alors il dit la vérité.
Cette phrase est donc contradictoire, et ne peut par conséquent pas avoir été prononcée, ni par un Véridique, ni par un Menteur, ni par un Changeant, dont certains mentent et certains disent la vérité, mais qui tous, raisonnent en termes de logique.
Elle ne peut donc avoir été prononcée que par un Fou, qui lui, ne raisonne pas en termes de logique.

2. Un Véridique ou un Menteur répondra « non » à la question.
Lorsqu'un Centaurien répond « oui », que peut-on en déduire ?
Il ne s'agit, ni d'un Véridique ni d'un Menteur.
Il s'agit donc d'un Changeant, qui parfois a menti, et qui cette fois dit la vérité.

3. . aaa ne peut pas être parent du Véridique, ni avec . bbb (troisième affirmation), ni sans . bbb (deuxième partie de la deuxième affirmation) . aaa ne peut donc pas être parent du Véridique.
Or . bbb ne peut pas être parent du Véridique sans que . aaa le soit (première partie de la deuxième affirmation) . bbb ne peut donc pas être parent du Véridique.
. ccc est donc le seul parent du Véridique (première affirmation).

4. D'après la première affirmation, le Véridique peut être l'enfant de :
1- . aaaa
2- . bbbb
3- . cccc
4- . aaaa et . bbbb
5- . aaaa et . cccc
6- . bbbb et . cccc
7- . aaaa, . bbbb et . cccc
La deuxième affirmation du Véridique élimine la première solution.
La troisième affirmation élimine les solutions 4 et 7.
La quatrième affirmation élimine la solution 2.
Restent les solutions 3, 5 et 6.
On sait au moins une chose, c'est que . cccc est l'un des quatre parents du Véridique.

5. Nous avons vu qu'un Centaurien, autre qu'un Fou, ne pouvait prétendre mentir.
La phrase prononcée par . ddd ne peut être vraie, à moins d'aboutir à une contradiction.
C'est donc qu'elle est fausse.
Mais comme la deuxième partie de l'affirmation est exacte, c'est que la première partie est fausse.
. ccc a donc dit la vérité.
Donc . bbb a raison.
Il ne faut pas pour autant en conclure que . aaa a tort, car nulle part il a été dit que . aaa et . bbb avaient, l'un raison, et l'autre tort.
De toute façon, nous ne saurions trop vous recommander, lorsque semblable situation se présentera à vous, de vous garder de prendre parti dans la discussion, car les Centauriens ont absolument horreur d'être contrariés, et lorsqu'on les contrarie, ils se vexent, et lorsqu'ils se vexent ...!

PAGES 30 ET 31

Planète à énigmes (par Marie Berondo) : Tableau des données :

	Jours mentis	Jours de vérité
Les Anciens	mardi mercredi jeudi	vendredi samedi dimanche lundi
Les Modernes	vendredi samedi dimanche	lundi mardi mercredi jeudi

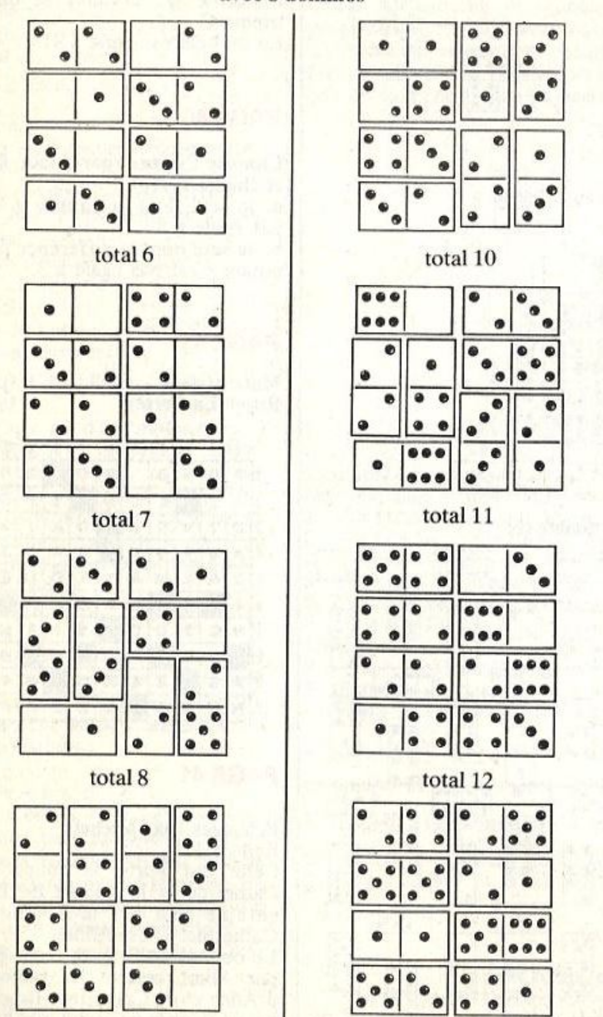
Tableau des solutions :

Arrêts	1ers propos émis par :	jours possibles	2es propos émis par :	jours possibles	jour réel	nb. de jours de voyage préalables minimal
1er : Youpah	les Anciens	mardi vendredi	les Modernes	lundi vendredi	vendredi	4
2e : Oualah	les Anciens	mardi vendredi	les Anciens	tous les jours sauf vendredi	mardi	8
3e : Hourrah	les Modernes	lundi vendredi	les Modernes	lundi mardi mercredi vendredi samedi	lundi ou vendredi	14 ou 11
4e : Vérisonge	les Modernes	lundi mercredi jeudi	les Anciens	mardi jeudi	jeudi	17

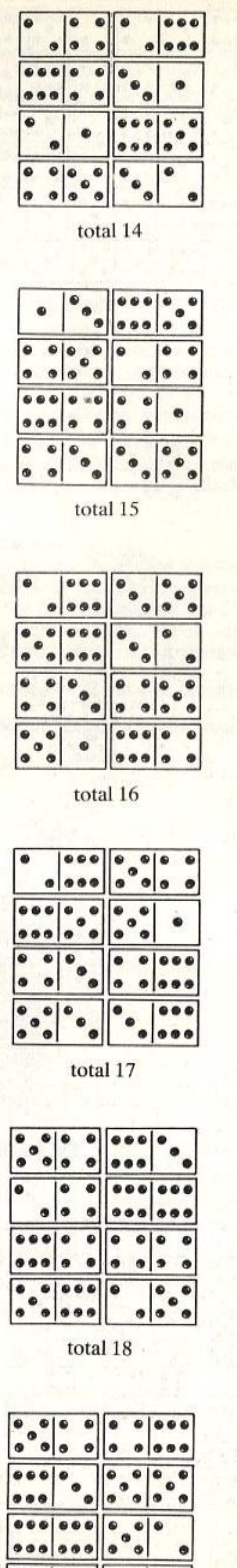
Donc, le capitaine Lagedu et son coéquipier Cogito ont mis 17 jours pour arriver au temple flottant de Vérisonge.

PAGE 37

Carrés magiques avec 8 dominos

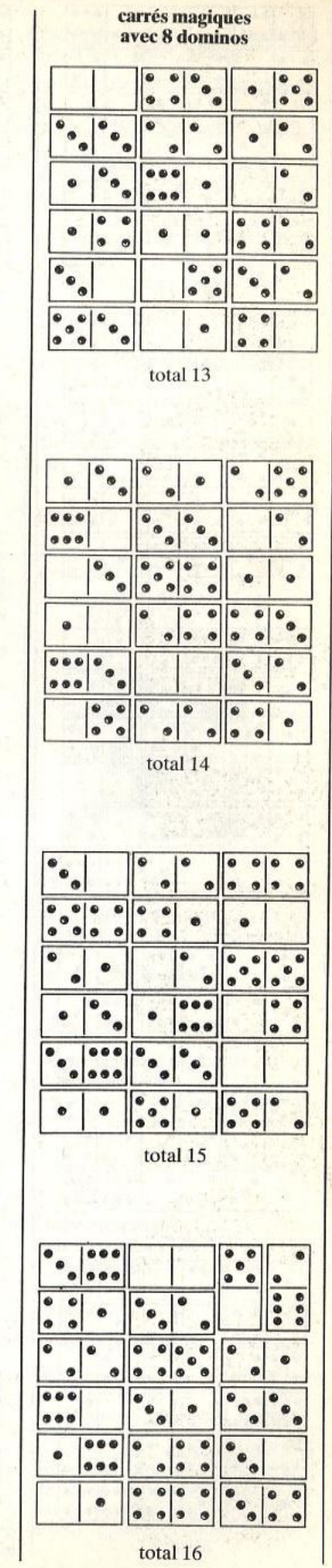


total 6 — total 7 — total 8 — total 9 — total 10 — total 11 — total 12 — total 13



total 14 — total 15 — total 16 — total 17 — total 18 — total 19

carrés magiques avec 8 dominos



total 13 — total 14 — total 15 — total 16

total 17

total 22

total 23

total 18

total 19

total 20

total 21

PAGES 38 ET 39

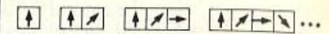
L'heptagone

Le quadrille

Du double zéro au double six

PAGE 40

Suivez les flèches (par Michel Bydlowski)
Le carré se lit ligne par ligne. Il porte une suite qui commence ainsi :



et se poursuit de la même manière que A, AB, ABC, ABCD, etc. La case vide reçoit donc le signe ↑

PAGE 40

Trouvez la clé (par Michel Bydlowski)
Les lettres qui composent la combinaison doivent apparaître au total huit fois à une bonne place. Comme aucune lettre n'apparaît plus de deux fois dans une même colonne, chacune des lettres de la combinaison devra apparaître deux fois dans sa colonne.
Dans la première colonne, la seule lettre redoublée est T; dans la deuxième R; dans la troisième U; et dans la quatrième C.
Le mot-clé est donc TRUC.

PAGE 40

Chassez l'intrus (par Alain Ret et Daniel Ferro) :
a. le seul dont la somme n'est pas égale à 6.
b. le seul dont la différence des points n'est pas égale à 3.

PAGE 41

Mots croisés - Grille n° 1 (par Roger La Ferté)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	P	O	N	S	A	R	D	■	E	R
2	A	L	■	E	L	U	■	T	P	O
3	L	I	V	R	E	■	D	A	I	S
4	A	V	E	U	X	■	A	R	C	S
5	D	A	L	M	A	T	I	Q	U	E
6	I	■	T	■	N	A	M	U	R	■
7	N	O	E	U	D	■	S	I	E	N
8	■	S	S	■	R	A	■	N	■	O
9	A	S	■	B	E	R	G	■	S	I
10	H	U	G	O	■	C	E	S	A	R

PAGE 41

Échanges (par Michel Bydlowski)
Celle qui porte le rouge de Catherine et le bonnet de Brigitte ne peut être ni Brigitte ni Catherine. C'est Aline.
Le bonnet de Brigitte étant pris par Aline, restent les bonnets d'Aline et de Catherine. Brigitte ne peut prendre celui d'Aline, car Catherine devrait prendre le

sien propre. Brigitte porte donc celui de Catherine et Catherine porte celui d'Aline.

PAGE 41

... Égale six (par Joss de Lauvelin) :

$(1 + 1 + 1)\,! = 6$
$2 + 2 + 2 = 6$
$(3 \times 3) - 3 = 6$
$\sqrt{4} + \sqrt{4} + \sqrt{4} = 6$
$(5 : 5) + 5 = 6$
$6 + (6 - 6) = 6$
$7 - (7 : 7) = 6$
$8 - \sqrt{\sqrt{8+8}} = 6$
$(9 + 9) : \sqrt{9} = 6$
$(0! + 0! + 0!)\,! = 6$

PAGES 42 ET 43

Sur la plage (par Marie Berrondo) ;

Au club Zorro
Soit e le nombre d'enfants entre lesquels s'effectue le partage.
Soit b le nombre de bonbons donnés au dernier.
Dernière part : b ;
avant-dernière : b + 2, etc. ;
2e part : b + 2 (e − 2) ;
1re part : b + 2 (e − 1) ;
total des parts :
$e.b + \frac{2e.(e-1)}{2} = 437$;
ou : $e(b + e - 1) = 19 \times 23$;
Ceci est la seule décomposition possible.
Il en résulte : e = 19 enfants.
Il y avait 19 participants au concours.
Donc $b + e - 1 = 23$;
$b = 23 + 1 - e$;
$b = 24 - 19$;
b = le dernier a eu 5 bonbons, l'avant-dernier 7...

Plouf !
Il s'agit ici d'un mouvement à accélération constante (Newton...). La hauteur x (en m) des pieds du plongeur à chaque instant est donc lié au temps (en s) t compté à partir de l'instant du départ, par une équation du second degré :
$x = at^2 + bt + c$. Déterminons a, b et c.
Nous savons d'abord que pour «t = 0» (au départ) et pour «t = 1» (au bout d'une seconde), la hauteur est de 3 mètres. D'où les équations :
$3 = c$
$3 = a + b + c$
ce qui donne : c = 3 et a = − b
D'autre part, nous savons que la hauteur maximale du saut, atteinte pour des raisons de symétrie, au bout de la moitié du temps qu'il faut pour repasser devant le plongeoir, est de 4 mètres. D'où l'équation :
$4 = a\left(\frac{1}{2}\right)^2 + b\left(\frac{1}{2}\right) + c$

Ce qui donne, compte tenu des résultats précédents :
$4 = -\frac{b}{4} + \frac{b}{2} + 3$ donc b = 4 et a = − 4.
L'équation générale de notre mouvement s'écrit :
$x = -4t^2 + 4t + 3 = -4(t - 1{,}5)(t + 0{,}5)$.
Pour l'arrivée dans l'eau (x = 0), nous aurons donc t = 1,5 : une demi-seconde se sera écoulée après être repassé devant le plongeoir, lorsque notre plongeur arrivera dans l'eau.
La durée totale du plongeon aura été de 1 seconde et demie.

Bains de soleil
Si 90 % des femmes ont des lunettes noires et 85 % un soutien-gorge (ce qui fait en tout 175 %), c'est que 75 % d'entre elles au moins ont à la fois des lunettes noire et un soutien-gorge. D'autre part, si 80 % d'entre elles ont un chapeau et 75 % de la crème (ce qui fait en tout 155 %), c'est que 55 % d'entre elles au moins ont à la fois un chapeau et de la crème. Si donc 75 % d'entre elles au moins ont lunettes et soutien-gorge et que 55 % d'entre elles au moins ont crème et chapeau, (ce qui fait en tout 130 %), c'est que 30 % d'entre elles au moins ont à la fois lunettes, soutien-gorge, crème et chapeau.

La bande des sept
Il y a 2 couples et 3 autres personnes, ce qui correspond (nous pouvons l'admettre) à 5 serviettes de bain différentes. Plaçons l'une d'elles arbitrairement. La seconde a 4 places relatives possibles, la 3e en a 3, etc.
Ce qui fait en tout 4 ! = 24 installations différentes pour nos 5 serviettes de bain placées en rond.
Mais, pour chaque serviette doublement occupée, la jeune fille peut se mettre ou bien à droite, ou bien à gauche du jeune homme. Ce qui fait 2 × 2 = 4 procédures différentes pour chacun de nos types d'installation précédente.
Nous trouvons donc en tout 24 × 4 = 96 façons différentes d'installer en rond cette bande de jeunes.

Bain de mer
En 12 heures, la grande aiguille tourne de 11 tours par rapport à la petite (12 − 1), ce qui fait 22 demi-tours relatifs. Pour un demi-tour relatif il lui faudra donc : $\frac{12\text{ h}}{22}$ = 32 mn 44 s. C'est le temps que Virginie a passé dans l'eau.

PAGE 44

Un peu d'algèbre ! (par Jean Tricot)

	1	2	3	4	5
1	1	2	1	1	1
2	5	3	0	2	1
3	1	1	8	5	8
4	1	1	9	8	8
5	4	9	3	4	3

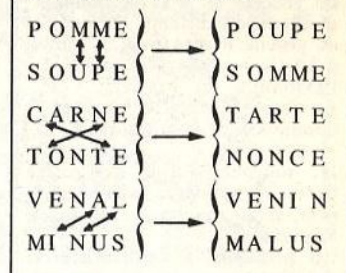
1. d'après 4 horizontal, b a 2 chiffres, d'après 1 horizontal b^2 a 3 chiffres donc b vaut entre 10 et 31 (inclus).
2. a^2 a 2 chiffres d'après 5 horizontal, donc a vaut entre 4 et 9.
3. a^3 a 3 chiffres, donc a vaut entre 5 et 9 (d'après 5 horizontal).
4. d'après 4 horizontal, $b^3 - a^3$ a 3 chiffres. Comme $a^3 \geq 125$ et $a^3 \leq 729$, $b \leq 12$. Donc b = 10, 11 ou 12.
5. d'après 2 vertical et 4 horizontal, b = 11 ou 12. Donc a = 7, 8 ou 9 et a + b + 1 = 19, 20, 21 ou 22.
Mais a^2 et a + b + 1 se terminent par le même chiffre, donc a = 7 ou 9. a + b + 1 = 19 ou 21 et a + b = 18 ou 20. Donc *b = 11* et *a = 7.*
6. d'après 1 horizontal avec a = 7, c + 6 a 2 chiffres. D'après 4 vertical $c^2 - 1 \leq 198$ et c est impair, donc c = 5, 7, 9, 11 ou 13. Donc c + 6 = 11, 13, 15, 17 ou 19, donc $c^2 - 1 \leq 38$ puisque $\frac{c^2-1}{2}$ et c + 6 commencent par le même chiffre. Donc *c = 5.*
7. d'après 2 horizontal, $a\sqrt{d}$ commence par 2 puisque $\frac{c^2-1}{2} = 12$, et comme 5 vertical vaut $2a^2b^2 + c^2 = 11\,883$, $a\sqrt{d} = 21$, donc $d = 3^2 = 9$. *d = 9* et la fin est immédiate.

PAGE 44

Un petit rébus (par Joss de Lauvelin) :
"Bien souvent l'amour survient par surprise" (bien sous vent, l'amour sur vient, par sur prise).

PAGE 44

Échange standard (par Richard Touati et Didier Azzali)



PAGE 44

Chassez l'intrus (par Alain Ret et Daniel Ferro) :
a. la seule figure qui ait un nombre pair de côtés.
b. la seule figure qui ait un nombre pair de segments de droite.

PAGE 45

Mots croisés anagrammes (par Jean Lacroix)



	1	2	3	4	5	6	7	8
1	P	E	C	T	O	R	A	L
2	A	T	R	O	P	I	N	E
3	L	A	I	C	I	T	E	S
4	E	L	■	A	N	E	■	I
5	S	■	U	N	I	■	■	N
6	T	O	N	T	A	I	N	E
7	R	■	S	E	T	T	E	R
8	I	S	■	■	R	E	V	A
9	N	O	■	S	E	M	A	I
10	A	I	R	E	S	■	■	T

PAGE 45

Sept lettres, sept mots (par Richard Touati et Didier Azzali)
Fumet, fouet, furet, forêt, forme, forum, fémur.

PAGE 45

Détournement de mineur (par Roger La Ferté)
Gaston avait 9 sacs et dans le premier sac il avait mis 13 pépites.

PAGE 46

Ordinogramme (par Roger La Ferté) :
Seul, le nombre 500 permet d'atteindre la sortie.

PAGE 48

Étonnante physique ... (par Jean-Marc Levy - Leblond)
Porte-à-faux : on peut, en principe, empiler une infinité de dominos, avec un surplomb illimité. Considérons une pile de n dominos. Le domino supérieur est en équilibre sur le précédent s'il ne le dépasse pas de plus de

sa demi-longueur. L'ensemble de ces deux a son centre de gravité situé à un quart de longueur en arrière de l'extrémité du second et peut surplomber d'autant le troisième. Le centre de gravité de ces trois est situé à 1/6 de longueur en arrière de l'extrémité du troisième, etc. Le surplomb total atteint par n dominos peut ainsi atteindre (1/2 + 1/4 + 1/6 + ... + 1/2 n) de la longueur d'un domino. Cette somme croît sans limite («la série diverge») quand n augmente.
En pratique, il faut accepter une petite marge de sécurité pour chaque domino, ce qui limite les possibilités. Mais la somme théorique ci-dessus atteignant déjà 1,14 pour n = 5 et 1,23 pour n = 6, il est aisé avec une tolérance d'environ 5 % d'obtenir un porte-à-faux complet, le cinquième ou sixième domino débordant complètement au-dessus du premier.

Plus vite que la lumière : la tache peut dépasser la vitesse de la lumière, et le raisonnement qui conduit à l'expression $v = 2 \pi R/T$ est parfaitement correct. Certes la lumière a une vitesse finie (c) entre le phare et le mur. Ce fait a pour seul effet de donner au faisceau à tout instant une forme incurvée, comme celle du jet d'eau d'un arroseur rotatif. Mais la tache d'impact se déplace bien à la vitesse calculée. Il n'y a là aucune impossibilité théorique, et même pas technique, puisqu'un oscillographe cathodique, où les électrons remplacent le faisceau lumineux et un écran le mur, peut être réalisé de façon à «écrire plus vite que la lumière».
La théorie de la relativité, telle que nous la comprenons aujourd'hui, interdit le déplacement à des vitesses supérieures à celle de la lumière uniquement pour un transport d'énergie ou d'information. Dans ce cas présent, la tache ne transporte évidemment pas d'énergie le long du mur : l'énergie, et les photons qui la transmettent, se propage du phare au mur. Quant à l'information, la tache ne pourrait en transmettre entre deux points du mur, A et B par exemple, que si l'émetteur en A pouvait moduler le faisceau avant que la tache passe en B. Mais la modulation se fait à partir du phare et A doit donc communiquer avec O pour transmettre à B. Il est aisé de voir que le délai nécessaire, si A communique avec O avec une vitesse égale ou inférieure à c, empêche l'information de passer de A à B avec une vitesse supérieure. Attention donc aux énoncés usuels : les vitesses supralumineuses sont possibles pour des «images», sinon pour des «choses».

... Et géométrie surprenante (par Jean Tricot)

Sphère percée : On peut remarquer comme John W. Campbell, le regretté éditeur de la revue américaine de science-fiction *«Analog»*, que si le problème est posé sans précisions sur le diamètre de la sphère ou le rayon du cylindre, le volume restant doit être constant et indépendant de ces données. Si l'on suppose que le cylindre a un rayon nul, en particulier, ce volume doit rester constant. Or le volume d'une sphère à laquelle on a retiré un cylindre de volume nul et de 6 cm de long n'est autre que le volume de la sphère elle-même, qui doit alors avoir un diamètre de 6 cm. Ce volume est de 36π cm³, qui est donc la solution cherchée. Un calcul plus rigoureux confirme ce résultat remarquable.

PAGE 49

Mots croisés - Grille n° 2 (par Michel Laclos)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	O	I	S	S	O	N	N	I	E	R
2	E	R	R	A	N	C	E	■	N	U	E
3	T	E	R	R	O	R	I	S	T	E	S
4	A	I	E	■	B	E	R	■	I	■	I
5	S	L	A	V	I	S	A	N	T	E	S
6	E	L	L	E	S	■	D	O	U	■	T
7	■	E	I	P	M	I	■	E	L	S	A
8	P	■	S	R	E	M	A	■	E	O	N
9	U	E	M	E	■	A	V	E	N	■	T
10	B	L	E	S	E	M	E	N	T	■	E

PAGE 49

Une case de vide (par Roger La Ferté) :

Les premières lettres suivent l'ordre de l'alphabet en sautant une lettre : D - F - H et donc J.
Les secondes lettres sont alternativement D et U : D - U - D et donc U.
Les troisièmes et quatrièmes lettres forment les notes FA - MI - RE et donc DO.
Le mot à trouver est donc : JUDO.

PAGE 49

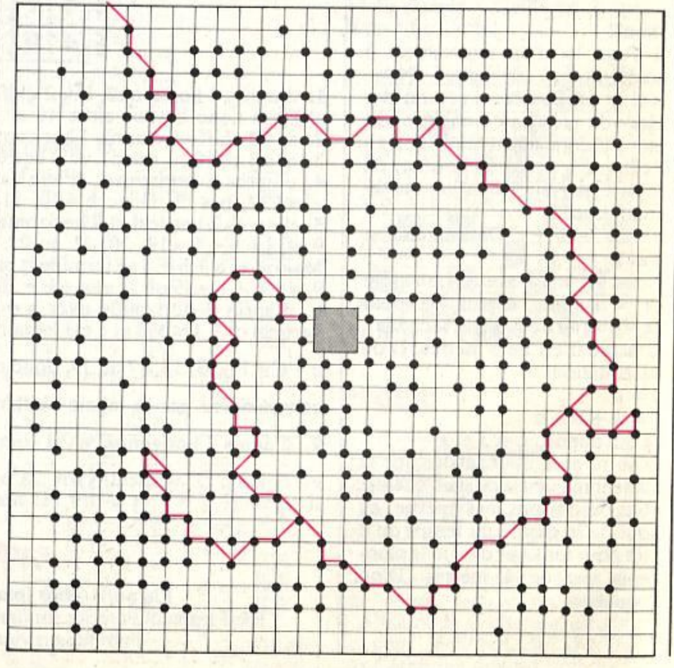
La pesée impossible (par David Gilbert)

La pièce de 14 g. Voici comment on équilibre les autres :

1 + 7 = 8
2 + 3 = 5
3 = 3
4 + 3 = 7
5 = 5
6 + 5 = 8 + 3
7 = 7
8 = 8
9 + 3 = 5 + 7
10 + 5 = 7 + 8
11 = 3 + 8
12 + 3 = 7 + 8
13 = 13
14 = ?
15 = 7 + 8
16 = 3 + 5 + 8
17 + 3 = 5 + 7 + 8
18 = 3 + 7 + 8

PAGE 50

La sauterelle et les nénuphars (par Alain Ret) :



PAGE 51

Joyeux Noël (par Michel Bydlowski)

F A R C E
D A R D E
D I N D E
F A R C E
T A R D E
B A N D E
D I N D E

PAGE 51

D'où viennent-elles ? (par Michel Bydlowski)
TUNGSTENE, RONFLER, ETHNIE, POLTRON, PELVIEN, LAZARET, LAXATIF, ANHYDRE.

PAGE 51

Lettres chiffrées (par Roger La Ferté) :
On obtient les groupes : FAAGD, LCBNH et RECUL. La seule solution formant un mot est : RECUL.

PAGE 51

Tour de cartes... sans cartes (par Gérard Kunian)
Prenons un exemple : soit le 9 de carreau, la carte choisie. On doit effectuer le petit calcul suivant :
$9 + 10 = 19$; $19 \times 5 = 95$; $95 + 7$ (pour carreau) $= 102$
On annonce donc 102 au magicien. Il se borne à ôter 5 du résultat final, il obtient 97. Le chiffre de droite 7 lui indique la couleur : carreau. Le (les) chiffres de gauche, la valeur de la carte : 9. On peut vérifier que le procédé marche dans tous les cas.

PAGE 52

H magique (par Michel Bydlowski)

2		5
7	4	1
3		6

PAGE 52

Division effacée (par Michel Bydlowski)
Pour obtenir 7 à la dernière soustraction, il faut que 5 soit ôté de 12. On pose donc 2 à la fin de la troisième ligne, et du même coup, 2 à la fin de la première, puisque les deux derniers chiffres en sont « abattus ». Ce qui permet aussi de placer 3 comme troisième chiffre de la troisième ligne. Deux chiffres « abattus » en même temps me permettent d'établir que le deuxième chiffre du produit est 0, puisque abattre un seul chiffre n'a pas suffi.
D'autre part, pour obtenir 5 à la quatrième ligne, il faut que le 3 du produit multiplie 5. Je pose donc 5 comme troisième chiffre du diviseur.
Le premier chiffre du produit ne peut être que 1, seul capable de produire un nombre à trois chiffres à la deuxième ligne. J'obtiens ainsi le diviseur : 765, et le résultat : 103. Etc. ce qui donne :

```
 79432 | 765
-765   |-----
 ----  | 103
  2932
 -2295
  ----
   637
```

PAGE 52

Et après ? (par Michel Bydlowski)
Les deux lettres du centre d'un mot sont les extrémités du suivant. R et E au centre de SECRÉTER sont la première et la dernière lettre de ROUGEOYÉ. G et E au centre de ROUGEOYÉ sont la première et la dernière lettre de GLORIOLE, etc.
Comme les lettres du centre d'APPRENTI sont R et E, le mot suivant peut être RONDACHE ou RÉFORME. Mais comme tous les mots ont huit lettres, RONDACHE est la seule réponse exacte.

PAGE 52

Chassez l'intrus (par Alain Ret et Daniel Ferro) :
1-
a. f (seule consonne).
b. c (seule lettre ne comportant pas une boucle fermée).
2-
a. 15 (seul nombre qui n'est pas premier).
b. 72 (seul nombre dont la somme des chiffres n'est pas égale à 8).

PAGE 53

Des nombres croisés (par Claude Abitbol) :

	A	B	C	D	E
A	1	5	3	7	6
B	4	5	■	2	5
C	6	5	7	■	0
D	4	■	2	3	2
E	1	8	2	2	5

PAGE 53

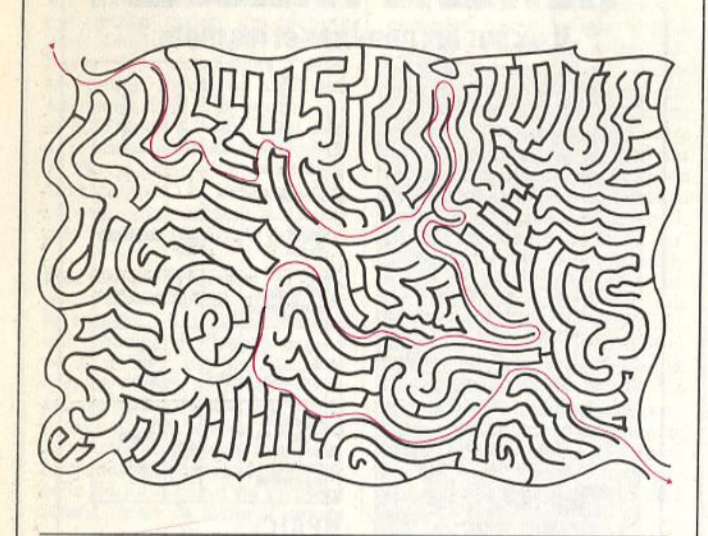
Le mot secret (par Joss de Lauvelin) :
CLAIR.

PAGE 53

A suivre... (par Roger La Ferté) :
Le produit des chiffres de la première case donne le nombre de la deuxième case (6 × 7 × 9 = 378). Le produit des chiffres de la deuxième donne le nombre de la troisième (3 × 7 × 8 = 168) et le produit des chiffres de la troisième donne 48, le nombre qui s'inscrit logiquement dans la quatrième case.

PAGE 53

Trouvez-la sortie.



PAGES 80 A 82

Les échecs :

Diag. 1 : 1. Dh5 mat.

Diag. 2 : 1. Dh3 +, Rg8 ; 2. Dh7 +, Rf8 ; 3. Dh8 +, Re7 ; 4. D × g7 mat.

Diag. 3 : 1. D× h7 + !!, R × h7 ; 2. C × f6 + +, Rh6 ; (si 2. ...Rh8 ; 3. Cg6 mat.) 3. Ceg4 +, Rg5 ; 4. h4 +, Rf4 ; 5. g3 +, Rf3 ; 6. Fe2 +, Rg2 ; 7. Th2 +, Rg1 ; 8. 0-0-0 mat.

Diag. 4 : 1. F × f7 +, Re7 ; 2. Cd5 mat.

Diag. 5 : 1. ...Tg3 !! ; 2. D × g3, Fh4 !! ; gagnant la Dame car si 3. D × h4, De3 + ; 4. Fe2, D × e2 mat.

Diag. 6 : 1. Dh3 + gagne la Dame noire.

Diag. 7 : 1. Df2 !!, D × f2 et la partie est nulle par "pat".

Diag. 8 : 1. Rb6, Rb1 ; 2. Ra5 +, Rç2 ; 3. Dg2 +, Rb1 ; 4. Ra4 !, a1 = D ; 5. Rb3 ! et les noirs ne peuvent éviter le mat ou la perte de la Dame.

Diag. 9 : 1. Dd6 ! gagne une des deux Tours.

Diag. 10 : 1. Dd4 +, Ra8 ; 2. Dh8 +, Ra7 (2. ...Tb8 ; 3. Da1 mat) ; 3. Dd8, avec la même position qu'au départ, mais c'est aux noirs de jouer et tous leurs coups entraînent soit la perte de la Tour, soit le mat :
Si 3. ...Ra6 ; 4. Da8 +, Ta7 ; 5. Db8 suivi du mat.
Si 3. ...Tb8 ; 4. Da5 mat.
Si 3. ...Tb6 + ; 4. D × b6 +.
Si 3. ...Tb5 ; 4. R × b5.
Si 3. ...Tb4 ; 4. Da5 + et 5. D × b4.
Si 3. ...Tb3 ; 4. Dd4 +, Rb8 (4. ...Ra8 5. Da4 +) 5. Df4 +, Ra8 (5. ...Rc8 ; 6. Df8 mat) ; 6. Da4 + et 7. D × b3.
Si 3. ...Tb2 ; 4. Dd4 + et 5. D × b2.
Si 3. ...Tb1 ; 4. Dd4 +, Ra8 (4...Ra6 5. Da4 mat) ; 5. Dh8 +, Ra7 ; 6. Dh7 + et 7. D × b1.
Si 3. ...Tç7 ; 4. D × ç7 +.
Si 3. ...Td7 ; 4. D × d7 +.
Si 3. ...Te7 ; 4. D × e7 +.
Si 3. ...Tf7 ; 4. Dd4 +, Ra8 ; 5. Da1 +, Rb8 ; 6. Db2 +, Ra8 ; 7. Da2 +, Ta7 ; 8. Dg8 mat.
Si 3. ...Tg7 ; 4. Dd4 + et 5. D × g7.
Si 3. ...Th7 ; 4. Dd4 +, Rb8 (4... Ra8 ; 5. Da1 +, Rb8 ; 6. Db1 + et 7. D × h7) 5. Db4 +, Ra7 ; 6. Da4 +, Rb8 ; 7. Db3 +, Ra7 ; 8. Da2 +, Rb8 ; 9. Dg8 + et 10. D × h7 – C.Q.F.D.

Diag. 11 : 1. Da8 !, Rg1 ; 2. Da7 +, Rh1 ; 3. Db7, Rg1 ; 4. Db6 +, Rh1 ; 5. Dç6, Rg1 ; 6. Dç5 +, Rh1 ; 7. Dd5, Rg1 ; 8. Dd4 +, Rh1 ; 9. De4, Rg1 ; 10. De3 +, Rh1 ; 11. Df3, Rg1 ; 12. Df1 mat.

Diag. 12 : 1. Ca4 !, D × a2 ; 2. Fç4, Fg4 ; 3. Cf3 ! gagne la Dame noire (si 3. ...Da3 4. Tç3).

Diag. 13 : 1. ...b5 ! ; 2. D × b5 +, Fd7 ; 3. Db7, Fç6. Ou bien 2. Db3, Fe6 !

Diag. 14 : 1. ...Dé7 !! ; 2. f × e7, Fg7 !! suivi de 3. ...b × a1 = D après quoi les noirs auront la qualité et deux pions de plus.

Diag. 15 : 1. ...T × h2 !! ; 2. T × h2, Da5 + ; 3. ç3, D × e5 + !! ; 4. d × e5, g × h2 et une nouvelle Dame noire va apparaître.

Diag. 16 : 1. Dç1 +, f4 (si 1. ...Rh6 ; 2. Dh1 +, Rg7 ; 3. Dg2 +, Rh6 ; 4. Dh3 +, Rg7 ; 5. Dg3 +, Rh6 ; 6. Dh4 +, Rg7 ; 7. Dg5 +, Rh7 ; 8. Rf7 ! suivi du mat) 2. Dg1 +, Rf5 (2. ...Rh6 est toujours mauvais) ; 3. Dg4 +, Re5 ; 4. Dg5 +, Rd4 ; 5. Dg1 + !, Re5 ; (si 5. ...Rç3 ; 6. Da1 + et 7. D × h8) 6. Da1 +, d4 ; 7. D × a5 mat !

Diag. 17 : 1. Dd6 !, Re8 ; 2. De5 !, Rd7 (ou f7) ; 3. e8 = D mat.
Ou : 1. ...Rg7 ; 2. e8 = D, Rh7 ; 3. D (6) g6 mat.

PAGE 83

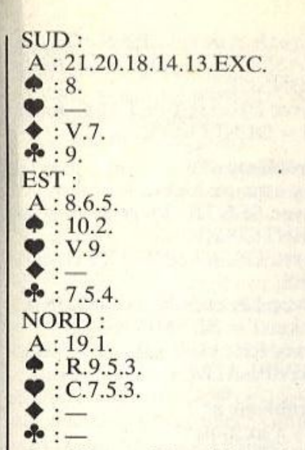
Le tarot :

Problème n° 1
Grâce à l'intuition d'Est, Sud chute de 2 points.
CHIEN : A : 19.12. ; ♠ : — ; ♠ : C.8. ; ♦ : — ; ♣ : 8.7.

O	S	E	N	
4 ♦	1 ♦	R ♦	D ♦	(1)
C ♠	5 ♠	R ♠	D ♠	
A 16	A 21	A 2	A 6	(2)
7 ♥	R ♥	3 ♥	5 ♥	
D ♥	2 ♥	9 ♥	1 ♥	
4 ♠	A 1	1 ♠	2 ♠	
A 5	4 ♥	EXC	V ♥	
8 ♦	A 4	2 ♦	3 ♦	
A 17	6 ♥	A 3	A 10	
9 ♦	A 8	5 ♦	6 ♦	
V ♠	10 ♥	A 7	A 14	
10 ♠	A 9	3 ♠	8 ♠	
V ♦	A 13	A 15	C ♦	
1 ♣	A 11	6 ♠	7 ♦	
3 ♣	A 20	A 18	10 ♦	
5 ♣	R ♣	4 ♣	2 ♣	
C ♣	6 ♣	7 ♠	D ♣	
V ♣	10 ♣	9 ♠	9 ♣	

(1) Est espère que Sud n'a pas de chicanes.
(2) Après avoir suivi son intuition, Est renoue avec la tradition et joue atout.

Problème n° 2
OUEST :
A : 17.11.10
♠ : D.V.1.
♥ : D.10.8.6.
♦ : —
♣ : —


SUD :
A : 21.20.18.14.13.EXC.
♠ : 8.
♥ : —
♦ : V.7.
♣ : 9.
EST :
A : 8.6.5.
♠ : 10.2.
♥ : V.9.
♦ : —
♣ : 7.5.4.
NORD :
A : 19.1.
♠ : R.9.5.3.
♥ : C.7.5.3.
♦ : —
♣ : —

Conditions : Est doit avoir la main pour jouer ♣., pour petit de Nord, sans que Sud ait pris la main.

Le jeu :

O	S	E	N	
D ♠	8 ♠	2 ♠	R ♠	(1)
1 P	EXC	10 ♠	3 ♠	(2)(3)
A 11	9 ♣	4 ♣	A 1	(4)(5)

(1) Si Ouest joue Cœur, Sud a toutes les chances de reprendre la main.
En jouant D ♠., il espère le 4e roi chez un de ses partenaires.
(2) Petit ♠. d'Ouest, car risque de coupe en Sud.
(3) Sud joue EXC. car R. et D. tombés (C. écarté) et veut économiser un atout dans l'éventuelle chasse.
(4) Est, mis en main de façon chanceuse, lance ♣., couleur appelée par Nord en début de partie.
(5) Malgré cela, Sud réussit son contrat de 17 points...

Problème nº 3 :

Une chasse systématique n'est pas toujours payante dans le cas d'une garde sans ou contre le chien (assimilées à pas d'atout dans le chien). Si la chasse est effectuée, le contrat est réussi de 5 points :

O	S	E	N	
A 9	A 2	A 21	A 8	
A 17	EXC	A 5	A 13	
A 18	A 19	A 6	A 20	
A 10	A 3	A 7	A 16	
A 12	A 4	A 15	A 14	
C ♠	A 11	R ♠	V ♠	
9 ♣	R ♣	2 ♣	3 ♣	
C ♣	D ♣	V ♣	5 ♣	
5 ♠	10 ♣	2 ♠	4 ♠	
9 ♠	8 ♣	8 ♠	6 ♠	
4 ♦	7 ♣	10 ♠	7 ♠	
5 ♦	6 ♣	5 ♥	1 ♥	
9 ♦	4 ♣	7 ♥	3 ♥	
10 ♦	1 ♣	8 ♠	4 ♥	
D ♥	1 ♦	C ♦	2 ♦	
2 ♥	A 1	9 ♥	R ♥	
6 ♥	8 ♦	3 ♦	7 ♦	(1)
C ♥	D ♦	6 ♦	R ♦	

(1) Nord fait l'impasse car Sud ne peut avoir que du ♦.
En revanche, les défenseurs font chuter le contrat de Sud de 1 point s'ils jouent de la manière suivante :

O	S	E	N
A 9	A 2	A 21	A 8
6 ♥	A 1	5 ♥	1 ♥
9 ♣	R ♣	2 ♣	3 ♣
C ♣	D ♣	V ♣	5 ♣
A 17	10 ♣	A 5	A 13
R ♠	A 3	2 ♠	4 ♠
A 18	8 ♣	A 6	A 14
9 ♠	A 4	8 ♠	6 ♠
A 10	7 ♣	A 7	A 16
C ♠	A 11	10 ♠	7 ♠
A 12	1 ♣	A 15	A 20
2 ♥	EXC	7 ♥	3 ♥
C ♥	A 19	8 ♥	4 ♥
4 ♦	6 ♣	9 ♥	2 ♦
5 ♦	4 ♣	3 ♦	7 ♦
9 ♦	1 ♦	C ♦	R ♦
D ♥	8 ♦	R ♠	R ♥
10 ♦	D ♦	6 ♦	V ♠

Problème nº 4 :

1er cas :

SUD : GARDE.
ÉCART DE SUD : A : — ; ♠ : 8.2. ; ♥ : D. ; ♦ : 2. ; ♣ : C. 8.

O	S	E	N	
3 ♥	2 ♥	1 ♥	A 3	(1)
4 ♠	A 4	5 ♠	1 ♠	(2)
4 ♥	5 ♥	8 ♥	A 14	
9 ♠	A 5	6 ♠	3 ♠	(3)
A 17	A 10	A 2	A 15	(4)
2 ♣	R ♣	5 ♣	1 ♣	(5)
R ♥	6 ♥	9 ♥	D ♠	
4 ♦	R ♦	7 ♦	1 ♦	(6)
A 7	7 ♥	A 6	D ♦	
4 ♣	A 11	6 ♣	3 ♣	
A 13	10 ♥	A 8	V ♣	
A 21	A 12	A 9	C ♦	(7)
A 20	A 16	C ♠	7 ♣	(7)
5 ♣	A 18	9 ♦	3 ♦	
9 ♣	C ♥	10 ♦	8 ♦	
EXC	V ♥	10 ♣	6 ♦	(8)
D ♣	A 19	V ♦	7 ♠	
R ♠	A 1	V ♠	10 ♠	(9)

Pour les deux cas, Ouest et Sud sont totalement « fittés », comme le disent nos amis bridgeurs. Le problème est que chacun d'eux doit redonner la main à l'autre ; car c'est une position de faiblesse (et de fourchette !) que d'avoir la main dans une partie pareille.

(1) Affranchissement de la longue à ♥.
(2) Une des deux longues de Nord.
(3) Pas de nouvelle ouverture.
(4) Sud fait un tour d'atout pour affaiblir ses adversaires.
(5) Ouverture d'Ouest.
(6) Fin des ouvertures.
(7) Ouest veut que ses deux derniers atouts soient utiles.
(8) Ouest avait conservé l'excuse pour protéger son R ♠.
(9) Passe de 1 point et petit au bout.

2e cas :

SUD : PASSE. - OUEST : GARDE.
ÉCART D'OUEST : A : — ; ♠ : 9.4.2. ; ♥ : — ; ♦ : 5.4.2. ; ♣ : —.

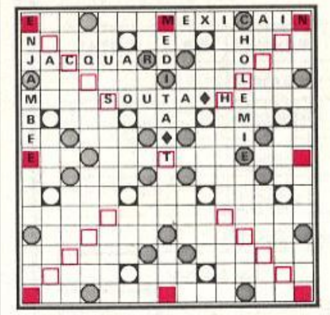
O	S	E	N	
3 ♥	2 ♥	1 ♥	A 3	
A 4	R ♦	7 ♦	1 ♦	(1)
A 13	A 16	A 2	A 14	
4 ♥	D ♥	8 ♥	A 15	(2)
R ♠	8 ♠	5 ♠	1 ♠	(3)
A 7	A 11	A 6	D ♦	(4)
R ♥	6 ♥	9 ♥	3 ♦	(5)
A 21	A 5	A 8	6 ♦	(6)
A 20	A 12	A 9	1 ♣	(6)
5 ♥	C ♥	V ♦	C ♦	
7 ♥	V ♥	10 ♦	V ♣	
EXC	10 ♥	9 ♦	8 ♦	(7)
A 10	A 19	C ♠	D ♠	(8)
A 17	A 18	V ♠	3 ♣	(8)
D ♣	8 ♣	5 ♣	7 ♣	(9)
2 ♣	R ♣	6 ♣	3 ♠	
4 ♣	C ♣	10 ♣	7 ♠	
9 ♣	A 1	9 ♠	10 ♠	(10)

(1) Si Ouest s'excuse, le roi ♦. passe.
(2) Sud redonne la main à Nord (à condition qu'il reste un atout à celui-ci, ce qui est le cas).
(3) Si Nord joue ♦, il fait surcouper Sud. Mais si Ouest s'excuse, le petit de Sud passe.
(4) Ouest sait maintenant où sont les gros atouts.
(5) Si Sud joue atout, et que Ouest s'excuse, son petit est pris.
(6) But de Ouest : faire tomber les atouts.
(7) EXC. pour conserver un atout.
(8) Au tour de Sud de faire tomber les atouts.
(9) Si Ouest avait osé mettre petit ♣. et laissé la main à Sud, sa D ♣. prenait le C ♣. (puisque Est n'a pas mis son 10 ♣.) et réussissait son contrat de 0 point.
(10) Chute de 3 points.

PAGES 84 A 86

Le Scrabble :

Problème nº 1



1. EDITANT
(8 × 2) + 50 = 66
2. SOUTACHE
(10 × 4) + 50 = 90
3. CHOLEMIE
(18 × 2) + 50 = 86
4. JACQUARD
(26 × 2) + 50 = 102
5. MEXICAIN
(20 × 9) + 50 = 257
(MEDITANT) + (9 × 3)
6. ENJAMBEE
(19 × 9) + 50 = 211
Total = 812

Problème n° 2



1. RHIZOME
(2 × 20) + 50 = 90
2. DOUZIEME
(17 × 4) + 50 = 118
3. AQUARIUM
18 + 50 = 68
4. RAYONNER
(36 × 2) + 50 = 122
5. SALARIAL
(9 × 9) + 50 = 131
6. BROWNING
(30 × 9) + 50 = 320
Total = 839

Problème n° 3

Il y a sept mots :
Avec le P de POMMADES et le G de LEGERE,
Joker E = PIGEONNEE.
Joker R = PIGEONNER.
Joker S = PIGEONNES.
Joker Z = PIGEONNEZ.
Avec MER et VIN, Joker G = MEROVINGIENNE.
Avec le V de SYLVESTRE et le T de TESTE, Joker R = RENVOIENT.
Avec le S de ELIMES et le R de PETRIR, Joker P = ESPIONNER.

Problème n° 4

Il y a six mots :
Avec le N de NUS, le V de VRAIMENT et le I de INTRADOS, Joker N = INNOVATION.
Avec le R de VRAIMENT et le N de INTRADOS, Joker D = ORDONNAIT.
Avec MINA, Joker B = ABOMINATION.
Avec le E de TEUTON et le C de ACIDULE, Joker V = EVOCATION.
Avec le L de POLLINIE et le C de CIVET, Joker S = LOCATIONS.
Avec le N de POLLINIE et le V de CIVET, Joker S = NOVATIONS.

Problème n° 5

Il y a cinq mots :
Avec le C de CELVI et le R de RESISTE, Joker T = ENCORNAIT.
Avec le S de NUISIBLE et le R de ROUTE, Joker C = CANONISER.
Avec le B de BALISER et le R de TRAITS, Joker R = BARONNIES.
Avec le R de BALISER et le S de TASSEAUX, Joker R = RAISONNER.
Avec DE et le T de TALC, Joker G = DENEGATION.

Problème n° 6

Il y a quatre mots :
Avec SENTE, Joker A = ABSENTEISME.
Avec OS, Joker Y = SYMBIOSES.
Avec LE et le N de MEDINA, Joker T = BLEMISSENT
Avec RE et LA, Joker T = RESSEMBLAIT.

Problème n° 7

Il y a six mots :
Avec le V de VAN et le I de ILE, Joker E = VOITURIER.
Avec le E de RATES et le E de GUENON, Joker B = TOURBIERE.
Joker C = COURTIERE.
Joker R = ROTURIERE.
Avec HE, Joker S = HEURTOIRS.
Avec CULTE, Joker H = HORTICULTEUR.

Problème n° 8

Il y a six mots :
Avec RE, Joker S = IRREELLES.
Avec ET, Joker T = ILLETTREE.
Avec RA, Joker D = DERAILLER.
Avec le G de GOI et le S de SOUS, Joker R = GRESILLER.
Avec OUST, Joker M = EMOUSTILLER.
Avec le F de SOUFFLET et le T de STATUAIRE, Joker R = FRETILLER.

PAGES 86 ET 87

Le bridge :

Les enchères :

1. Sud envisage un petit chelem à SA, à condition que Nord ait au moins 17 points (33 pts sont nécessaires pour ce cas). La façon de le savoir est de déclarer 4 SA, qui n'est pas appel aux As, mais « quantitatif », Nord passera avec 16 pts, dira 5 SA avec 17, et 6 SA avec 18.

2. En comparant avec le jeu précédent, le seul problème de Sud réside dans le nombre d'As de Nord. Il ne peut déclarer 4 SA qui serait « quantitatif », et doit faire l'appel aux As à 4 ♣. Nord répondra normalement : 4 ♦ : pas d'As ou les 4 (impossible en l'occurrence vu le jeu du Sud) ; 4 ♥ : 1 As ; 4 ♠ : 2 As ; 4 SA : 3 As. Sud pourra ainsi décider entre le petit et le grand chelem, ou même s'arrêter à 4 ♠ s'il manque 2 As.

3. Nord doit déclarer 2 ♣ : quatrième couleur forcing, de manière à obtenir un renseignement

supplémentaire sur le jeu de Sud. Sud donnera bien entendu le soutien à cœur s'il possède 3 cartes dans cette couleur.
Voir à ce sujet la donne n° 3.

4. Nord possède certainement 7 cartes à ♥ dont l'As. S'il possède aussi la D, 13 levées sont réalisables. Pour le savoir, Sud déclare 5 SA, convention « Joséphine », demandant à Nord de déclarer le grand chelem à ♥ s'il possède 2 des 3 « gros honneurs » (A, R et D). Sinon Nord déclarera 6 ♥. Sud rectifiera bien entendu 7 ♥ en 7 SA ; de manière à reprotéger contre une coupe adverse à l'entame.

Le jeu de la carte

5. Ouest possède certainement A et D de ♠. Un retour ♠ venant d'Est serait donc fatal (« à travers » le R).
Il faut donc prendre la main au mort par le R de ♥ après avoir tiré l'As de ♥ et tenter l'impasse à ♣. Même si elle échoue, Ouest ne pourra battre le contrat immédiatement et on réalisera 4 ♣, 1 ♦, 3 ♥ et 1 ♠.

6. Le problème, cette fois, est de ne pas donner la main à Ouest qui possède certainement 4, probablement 5 cartes à ♠. Donc A de ♣ et ♣ pour le 9 du mort. Même si Est prend, il ne peut faire chuter : s'il n'a plus de ♠, on réalise 9 levées : 3 ♣, 2 ♦, 3 ♥ et 1 ♠. S'il a encore 1 ♠, les ♠ adverses étaient répartis 4 et 4.
Jeu d'Ouest ♠ : R D V 10 9, ♥ : 8 7, ♦ : V 10 9, ♣ : D 5 4 (on réalise d'ailleurs 10 levées).

7. Une manière « simple et élégante » de réaliser 9 levées à coup sûr : jouez le R de ♥ à la deuxième levée et prenez-le avec l'As pour rejouer ♥ du mort.
On réalise ainsi : 4 ♥, 1 ♠, 2 ♦ et 2 ♣.
Jeu d'Est ♠ : R V 10 9, ♥ : D 3 2, ♦ : —, ♣ : D V 10 4 3 2.
Bien entendu c'est Sud qui fait la première levée de ♦ ; de manière à conserver l'As de ♦ pour réaliser les ♥ du mort.

8. Ouest a certainement 4 (ou 5) ♠. Encore une fois, évitez de donner la main à Est. Donc, allez au mort par ♣ et jouez 2 de ♥... pour le 9. Si Ouest prend, il ne peut battre : 1 ♠, 4 ♥, 1 ♦ et 3 ♣.
Jeu d'Est : ♠ : D 5 2, ♥ : V 7 6 5, ♦ : 10 9, ♣ : V 10 9 7.

9. Le but est de réussir à faire 3 levées de ♣, éventuellement en en perdant une. Pour cela, il existe une sécurité absolue : jouez le R de ♣, puis petit ♣ et si Ouest fournit, jouez le 9 de Nord. Si Est prend, les ♣ étaient 3 - 2 et le dernier tombera sous l'As. Si Ouest n'avait pas fourni au deuxième tour de ♣, prenez de l'As et rejouez vers le V.
Jeu d'Ouest à ♣ : D 10 7 6.

10. Attention ! ici, la première levée ne doit en aucun cas être faite par l'As de ♠, car l'adversaire ne prenant pas le premier tour de ♦, vous seriez privé de rentrée en Sud pour faire les ♦. Jouez donc le R de ♠ et tout de suite le R de ♦.
Jeu d'Est : ♠ : D 4 2, ♥ : R V 10 9, ♦ : A 4, ♣ : D 10 8 3.

11. Est qui a passé sur l'ouverture de 1 ♦ et a montré 4 pts n'a certainement pas la D de ♠ (d'ailleurs Ouest aurait ouvert avec 11 pts et 4 cartes à ♦ seulement). En conséquence, espérez le 10 de ♠ en Est et partez du V de ♠ : si Ouest ne couvre pas laissez courir, s'il couvre, faites l'impasse au 10 ensuite.
Jeu d'Ouest : ♠ : D 7 5, ♥ : 4 3, ♦ : R D V 10, ♣ : R D 8 2.

12. Le coup n'a d'intérêt que si l'As de ♥ est en Est. Si c'est le cas, Est, qui a visiblement R D et V de ♣ vue l'entame, n'aura pas le R de ♠. Jouez donc l'As de ♠ sans impasse. Si le R était en Est, l'As de ♥ n'y sera pas. S'il était sec en Ouest, tant mieux.
Jeu d'Est : ♠ : 6 4 3, ♥ : A V 8 7, ♦ : V 9, ♣ : R D V 8.

13. Inutile de « deviner » l'emplacement de la D de ♣ :
« éliminez les ♠ et les ♦ » (R de ♠, 9 de ♠ coupé, A de ♦, R de ♦ et ♦ coupé) et rendez la main à Ouest par la D de ♥ : Ouest devra jouer ♣ lui-même ou dans « coupe et défausse ».

14. Manœuvre « de Guillemard ». Jouez tout de suite le 2 ♠ et ne prenez pas. Ensuite vous jouerez 2 fois atout, R de ♠, A de ♠ et ♠ en espérant : soit les ♠ répartis 3 - 3, soit 2 atouts seulement dans la main du joueur qui n'a que 2 ♠.
On constate que le « timing est indispensable ».
- Si on joue 2 fois atout avant ♠, le flanc donne le troisième tour d'atout.
- Si on joue A de ♠, R de ♠ et ♠ avant atout, on subit la coupe du dernier ♠ par le 10 ou le V ♥ « au-dessus du mort ».
Jeu d'Est : ♠ : D V 10 9, ♥ : V 8 7, ♦ : 7 5 3 2, ♣ : R 10.

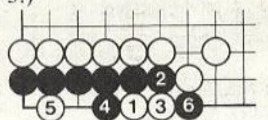
15. Ce contrat va chuter, puisque vous allez réaliser vos 2 As, l'As de ♣ du partenaire (Sud a répondu 2 ♦) et une coupe chez vous à ♣. Vous jouez donc le 8 de ♣... et il est fort probable que votre partenaire ne le prendra pas, livrant ainsi le contrat. En effet, lui aussi sait que vous possédez l'As de ♠ et il peut très bien imaginer un doubleton à ♣ chez vous, auquel cas il doit absolument laisser passer le premier ♣, attendant que vous réalisiez l'As de ♠ et renvoyiez ♣ pour l'As et enfin la coupe. En résumé, avant de jouer ♣, tirez l'As de ♠ pour obliger votre partenaire à prendre tout de suite.
Si vous y avez pensé, bravo !

16. La signification de la D de ♠ de Nord est claire car il a dit 2 ♠. Vous devez jouer dans la couleur la plus chère restante en dehors de l'atout ; donc A de ♦ et ♦ pour la coupe du partenaire. Vous ne ferez pas chuter, certes, mais vous réduirez à « juste fait » marquant ainsi une très bonne note en tournoi par paires.

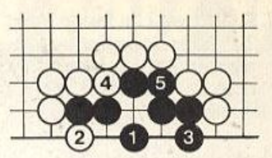
PAGES 88 ET 89

Le go :

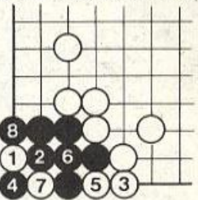
Diag. 1 : Le premier coup est essentiel ; après 4 il ne faut surtout pas avoir peur et connecter en 6 ; 7 doit être joué en 3 ; après le tesuji 7, le noir est définitivement mort. (On peut commencer par 5.)



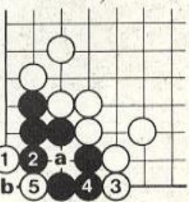
Diag. 2 : Le coup 1 symétrique assure la vie comme le montre la suite.



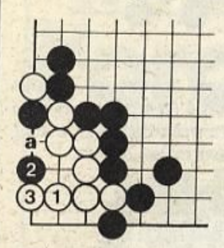
Diag. 3 : 4 est la clé du problème ; après 8 le blanc ne peut pas jouer en 4 (coup illégal) et le noir pourra prendre les pierres 1 et 7 et s'assurer les 2 yeux.



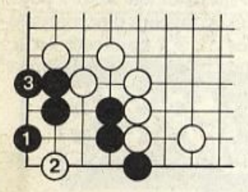
Diag. 4 : On voit que la même séquence ne marche pas ici, car le noir se mettrait en atari ; pour vivre il est contraint d'accepter le ko après 5 : s'il connecte en a, blanc joue b et le groupe est mort (forme en 3).



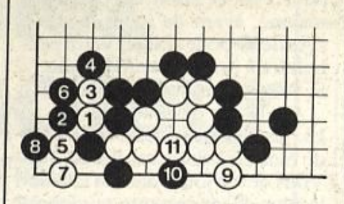
Diag. 5 : Le tesuji de forme est le point 2-2 ; 2 est le seul coup possible, mais après 3, la connection a ne marche pas (les 3 pierres sont en atari).



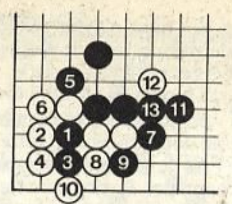
Diag. 6 : 1 est le bon point (si noir joue 2, blanc 1 tue) ; ensuite 2 et 3 sont miai, c'est-à-dire que ces 2 points ont la même valeur : si blanc joue 2, noir répond 3, si blanc joue 3, noir répond 2 et vit dans les 2 cas.



Diag. 7 : Aviez-vous trouvé ? Il faut tout cela pour pouvoir prendre finalement la pierre 10.

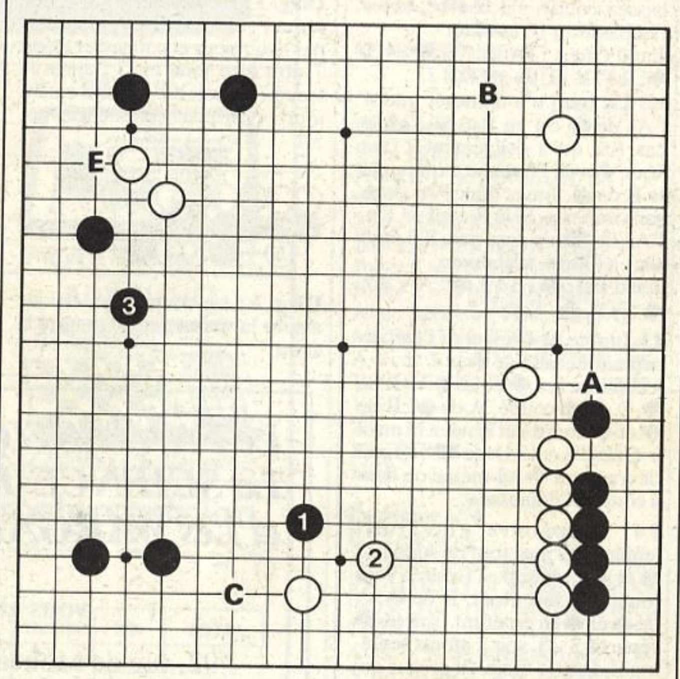


Diag. 8 : La séquence se poursuit jusqu'à 13, on obtient un joseki très classique ; les 2 pierres 1 et 3 sont utilisées comme pierres de sacrifice et la manœuvre qui suit est appelée shibori. (5 doit être joué avant 7.)



Diag 9 : En cas de besoin, le noir sacrifie 1 et 3 par le même shibori ; il répare sa faiblesse en 7, se dirige vers le centre avec 5 et bloque le coin.





Diag. 10 : Le noir doit craindre que le blanc ne joue en 1, formant avec son mur un moyo (zone d'influence) difficile à diminuer. Par cette manœuvre préventive il érode le moyo blanc et avec 3 en forme un lui-même sur le bord gauche ; de plus, les 2 pierres blanches du coin nord-ouest deviennent faibles.
Après D, on peut classer F (3), mais blanc joue D (1) lui-même. Les autres coups sont un peu en dehors de la question ; B est un gros coup de fuseki, mais sans plan ; A est important aussi mais trop local. C est mauvais parce qu'il provoque D (1) qui est bon, enfin E est pire que tout parce qu'il ne permet pas aux noirs de se connecter et provoque un renforcement du blanc.

PAGES 90 ET 91

Les dames :

Diag. 1 : 37-31 (26-28) 33 × 24 ! (B + 1) mais les blancs gaffèrent et perdirent par la suite !

Diag. 2 : les blancs concrétisent leur avantage par 12-23 ! (36-41) 47 × 36 (37-42) 23-37 (42 × 31) 36 × 27. Les noirs abandonnent car suivait par exemple (4-9) 27-22 (9-13) 22-17 (13-18) 17-11 (18-23) 11-7 (23-29) 7-1 (29-33) 1-34 (33-38) 34-48 et le pion noir est obligé de se suicider.

Diag. 3 : (19-24 !) 30 × 28 (22 × 33) 38 × 29 (18-22) 27 × 18 (12 × 45) et les blancs abandonnent.

Diag. 4 : ils abandonnent car les blancs auraient joué 37-31 (26 × 46) (sur (26 × 28) 38-33 (21 × 32) 33 × 2 (B +)) 38-33 (46 × 28) 33 × 2 (21 × 32) 24-20 (15 × 24) 34-29 (24 × 33) 39 × 19 (13 × 24) 2 × 35 B +.

Diag. 5 : les noirs poursuivent par (16-21) 27 × 16 (25-30) 34 × 14 (23 × 34) 39 × 30 (9 × 27). Gain de pion et gain de la partie par la suite.

Diag. 6 : (17-21) 28 × 6 (7-11) 6 × 17 (13-19) 24 × 22 (21-27) 32 × 21 (25-30) 34 × 25 (8-13) 17 × 19 (14 × 41) 46 × 37 (26 × 50 !) 25 × 14 (10 × 19) (N +).

Diag. 7 : 23-18 (13 × 22) 34-30 (25 × 23) 39-33 (20 × 38) 43 × 3 B +.

Diag. 8 : (17-21) 16 × 27 (22 × 31) 36 × 27 (18-22) 27 × 18 (12 × 2) !) (N + 1) et gain dans la suite.

Diag. 9 : (29-33 !) 28-22 (pour ne pas perdre un pion) mais (25-30 !) 35 × 11 (6 × 48) 39 × 28 (48 × 36).

Diag. 10 : par 29-23 ! (18 × 29) 33 × 24 (22 × 33) (sur (19 × 30) 40-34 (22 × 33) 34 × 5 . sur (20 × 29) 39-34 (22 × 33) 34 × 3 B +).
39 × 28 (20 × 29) (sur (19 × 30) suit 28-22 (17 × 28) 38-33 (28 × 39) 43 × 3 B +) 28-22 (17 × 28) 38-33 (28 × 39) 43 × 3 B +.

PAGE 92

Eleusis

Jusqu'à la 17e carte posée (le 9♦) la règle pouvait être simplement : accepter alternativement des cartes de couleurs différentes. Mais le 9♦ est refusé après le 3 ♠. Cette règle n'est pas la bonne !
Jusqu'à la 27e carte (le R♥), la règle pouvait être : accepter alternativement des cartes de parités différentes (V = 11, D = 12, R = 13). Mais le R ♥ est refusé après le 7♥ (tous deux impairs). Il faut chercher une autre règle...
La solution est : accepter une carte noire après toute carte de rang 1 à 6 inclus, et une carte rouge après toute carte de rang 7 à 13 (Roi). Avez-vous trouvé d'autres règles ?...

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1054. Imprimé en France. Imprimerie Montsouris. Composition et photogravure Cornevin-Breton.
N° de Commission paritaire : en cours

L'ORDINATEUR VOUS EN FAIT VOIR DE TOUTES LES COULEURS.

